FRANCESC MARCÉ I PUIG

FUNDAMENTOS DEL RELATO VISUAL

GUÍA PARA EL ANÁLISIS DE LA IMAGEN NARRATIVA

DEPARTAMENT DE DISSENY I IMATGE
UNIVERSITAT DE BARCELONA 1992-2019

Primera edición (esquemática), 1992.
Segunda edición (completa), 2019

© Francesc Marcé i Puig.

Esta obra está licenciada bajo la Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional. Para ver una copia de esta licencia, visite http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/.

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN: UNIDADES Y NIVELES

1.1 TEOREMA INICIAL DE LA COMUNICACIÓN

El estudio de la comunicación es posible porque los mensajes metacomunican las reglas de los sistemas de codificación subyacentes.

Funciones del mensaje de que se parte: Función conativa (todo mensaje propone al receptor la aceptación de las categorias del código en que se basa); función metacomunicativa (los mensajes ponen en evidencia implícitamente los sistemas de codificación que los producen).

Consecuencia: Los mensajes como texto sin fin, a segmentar, son el único punto de partida para el estudio de la comunicación. Descubrimos las reglas de los mensajes como podemos descubrir lad del juego del ajedrez, observando como se desarrollan las partidas.

1.2 LA PRUEBA DE CONMUTACIÓN

a) La segmentación:

El estudio de un código comporta la determinación de sus unidades pertinentes y del conjunto de relaciones entre ellas (segmentar el texto sin fin). Tanto el ser que percibe, como el organismo que determina su "umwelt, como el niño que aprende una lengua, o el científico que contruye un lenguaje teórico, recortan del medio las unidades rerelevantes para sus objetivos de adpatación o conocimiento.

b) La prueba de conmutación:
Sirve para introducir aquella discontinuidad en la continuidad del texto.

1- Se introduce artificialmente un cambio en el plano de los significantes (Plano de la Expresión).

2- Se observa si ello conlleva un cambio correlativo en el plano de los significados (Plano del Contenido).

3- Se comprueba la existencia de redundancia en la correlación observada.

4- Si los dos puntos anteriores son ciertos podemos decir que hemos identificado una unidad pertinente.

5- Las unidades pertinentes son pues aquellas que resultan significativas.

6- Las unidades pertinentes pueden diferenciarse gracias a la presencia de ciertos rasgos pertinentes del significante (redundantes en las unidades de una misma clase y ausentes en las de otras clases). Las rayas de una cebra noa permiten distiguirla de un caballo.

c) Condición para confirmar la existencia de un código:
Existencia de varias alternativas en juego en su dominio (ausencia de automatismo). Alternativas no aleatorias: constancias en las relacione. Si el formato delas viñetas en el cómic es siempre el mismo, no constituye código. Si sus variaciones son al azar tampoco.

1.3 INTEGRACIÓN JERÁRQUICA DE NIVELES

a) La jerarquía de niveles como estrategia metodológica:
El estudio de cualquier fenómeno complejo, como el de la comunicación, se torna asequible si abordamos su análisis como una jerarquía de niveles de integración de complejidad creciente.
-La lengua se estudia organizándose en una doble articulación, o conformando una jerarquía de niveles de significación. Fonemas, morfemas, palabras, frases...
-La percepción se aborda como un proceso de integración de supersignos:

formas o gestalts, características, unidades reconocibles de nuestro entorno.

b) Si estudiamos los mensajes organizándose en una jerarquía de niveles integrativos:

1- Cada nivel tiene sus propias unidades pertinentes, de diferente magnitud a las de otros niveles. Las unidades lo serán pues siempre respecto a cierto nivel.

2- Cada nivel puede ser estudiado de forma relativamente autónoma. Posee sus propias reglas específicas.

1.4 LOS NIVELES DE ARTICULACIÓN EN LA IMAGEN

a) El texto visual:

Descomponemos el texto visual unitario en una jerarquía de articulaciones, niveles de significación o subcódigos.

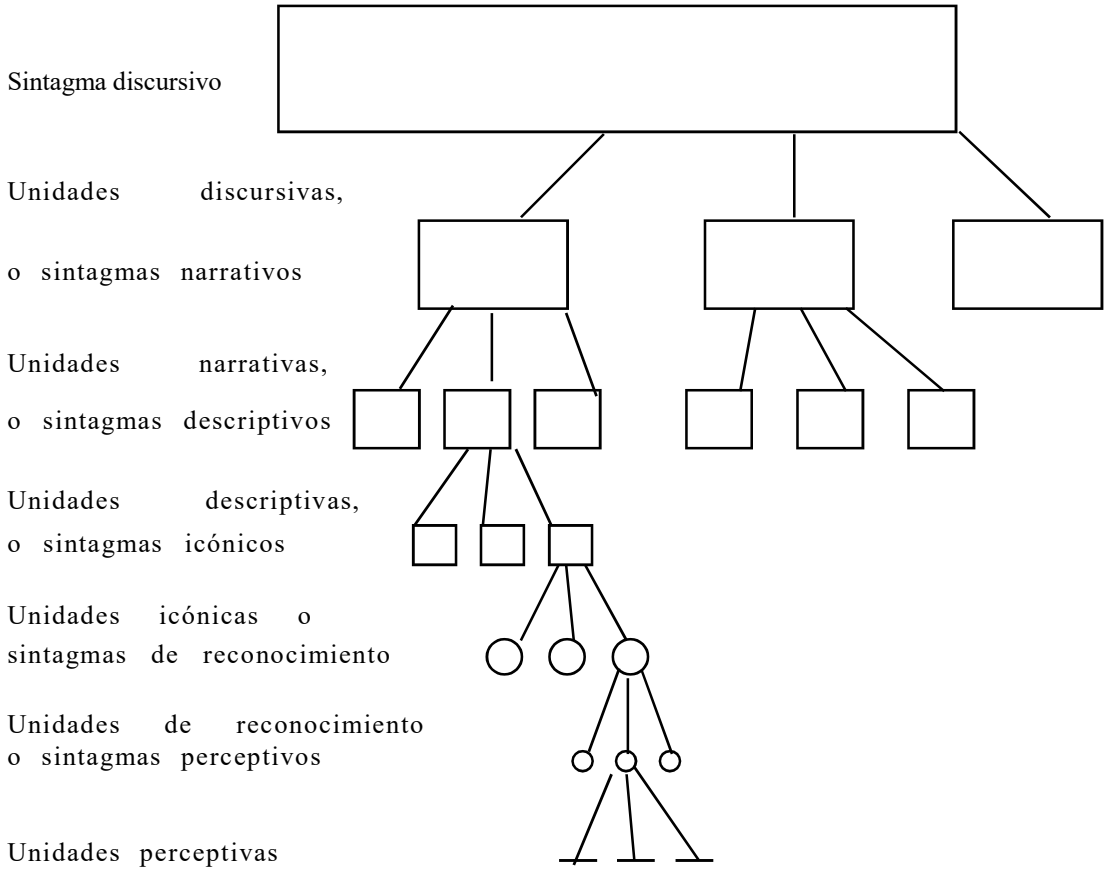
b) Rasgos, unidades y sintagmas:

Las unidades pertinentes de cada nivel (1ª articulación), también pueden observarse como sintagmas del nivel inmediato inferior, o bien como unidades de 2ª articulación respecto al nivel inmediato superior (posibles rasgos pertinentes de sus unidades).

c)La jerarquía de subcódigos:

1- Perceptivo (Unidades pertinentes para la percepción de formas). En términos plásticos: aspectos de forma como orientación, dimensión, escala,, punto , línea, contorno,, etc asi como tono o color y textura.

2- De reconocimiento (Mínimos elementos visuales dotados de significado cultural. Sólo resultan significativos en función del contexto). Por ejemplo , dos lineas en ángulo sóño se reconocen como una nariz e relación con unos "ojos" y el óvalo de una "cara".

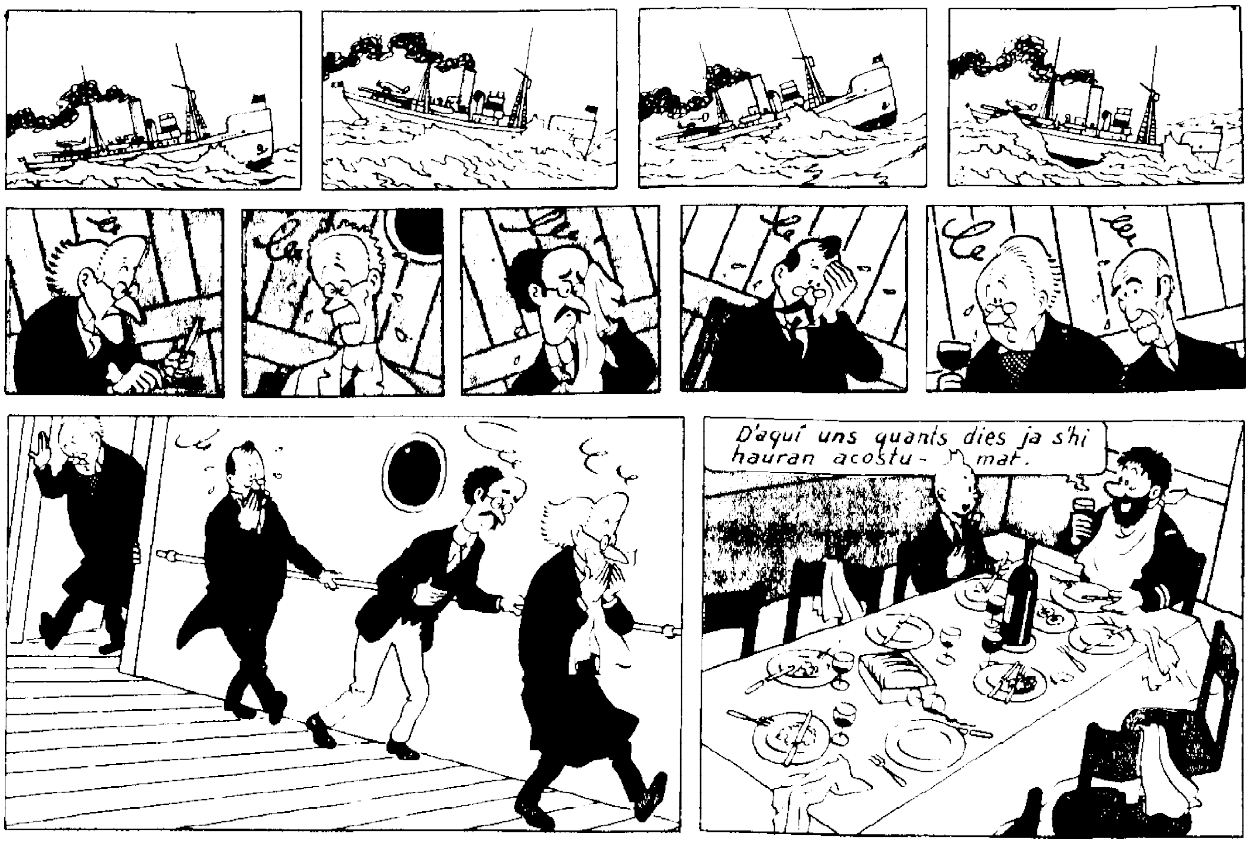


3- Icónico (“Imágenes”: representaciones de objetos externos con identidad independiente).

4- Descriptivo o morfológico (Sintagmas icónicos. Último peldaño de la imagen estática. Dimensión espacial, pero no temporal narrativa).Corresponderian al nivel gráfico del fotograma, el cuadro, el plano estático, la viñeta, el cartel, la fotografia.

5- Narrativo (Sintagmas descriptivos. Mínima unidad de acción representada). Viñeta, plano o secuencia a nivel gráfico.

6- Discursivo (Sintagmas narrativos. Representación de las secuencias de interacción).



Hergé. "Tintin".

La primera secuencia de viñetas (el barco) constituye un sintagma descriptivo o unidad narrativa.Cada viñeta corresponde a una unidad descriptiva.Lo mismo es aplicable a la segunda secuencia de viñetas.En uno y otro caso, cada viñeta es analizable pues como un sintagma icónico.En cambio, las dos últimas viñetas tienen, cada una, el valor de unidad narrativa. El conjunto conforma así un sintagma narrativo o unidad discursiva, con su presentación, nudo y desenlace.

d) El nivel icónico:

Para el estudio de los signos de la comunicación visual suele ser suficiente tomar como punto de partida el nivel icónico.

e) Unidades e integración:

La emergencia de las unidades complejas de un nivel, en base a la combinación de unidades del nivel inferior, se produce gracias a la presencia de elementos de conjunción, que permiten la continuidad, y de elementos disyuntivos que sirven a la integración de la nueva unidad pertinente. En la primera secuencia de "Tintin" se mantienen el barco y las olas pero varia la forma y tamaño de éstas y la posición de aquel.

1.5 DOS TIPOS DE CÓDIGOS VISUALES

a) Códigos infracomunicativos bio-antropológico-culturales:

Constituyen el mundo visual de cierta cultura. La jerarquía examinada corresponde a la representación visual de estos códigos. (Marcé. 1983. 2.1.5). El mundo figurativo reproduce modelos de relaciones entre fenómenos gráficos paralelos al modelo perceptivo-cognitivo que construimos para relacionarnos con el mundo físico.

b) Hipercodificaciones gráficas:

Los signos de los códigos antropológico-culturales serán vehiculados por cierto medio de comunicación, gracias a la hipercodificación que suponen los códigos gráficos propios del mismo (convenciones gráficas de que dispone).

1- Al nivel descriptivo, en el plano gráfico, se le superpondrán unos códigos compositivos, fotográficos, etc.

2- En los niveles narrativo y discursivo hallaremos la hipercodificación de una serie de subcódigos de montaje.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

-Marcé Puig, F. 1983. *Teoría y análisis de las imágenes. Una introducción.* Barcelona. Ediciones de la Universidad de Barcelona.

-Eco, U. 1968. *La estructura ausente.* Barcelona. Lumen. 1978.

-Barthes, R. *Elementos de semiología.* Madrid. Alberto Corazón. 1971

CAPÍTULO 2

NIVEL DESCRIPTIVO: ACTORES Y ESCENOGRAFÍA

2.1 LOS CÓDIGOS INFRACOMUNICATIVOS ANTROPOLÓGICO CULTURALES

a) Realidad y representación:

Los códigos antropológico culturales son códigos culturales compartidos por los miembros de cierta cultura.

1- Partimos de los estudios sobre dichos códigos relativos a las relaciones sociales reales.

2- Estos estudios nos serán igualmente útiles para abordar la representación visual de los códigos en cuestión.

3- Por lo que afecta a la representación, los niveles de articulación de la imagen implicados, son fundamentalmente el icónico y el descriptivo. Sin embargo, también determinan aspectos importantes del nivel narrativo.

b) La dinámica cultural:

(Goffman, 1967). (Goffman, 1959. pp. 27, 31).

1- El punto de partida nos viene dado por el concepto de situación social: Se trata

de toda situación en la que se produce algún tipo de encuentro entre actores sociales.

2- Un encuentro entre actores supone siempre el desencadenamiento de un proceso de interacción.

3- Todo proceso de interacción implica la puesta en juego de ciertos roles a desempeñar.

4- Los roles suponen la movilización de las lineas de actuación adecuadas: Se trata de sistemas de reglas -obligaciones y expectativas-, incluyendo tanto prescripciones como prohibiciones.

5- En conjunto decimos pues que todo encuentro comporta la utilización o movilización de cierta fachada, por parte de los actores.

c) El concepto de "fachada":

1- Goffman entiende por fachada aquella parte de la actuación del individuo que funciona regularmente de modo general y prefijado para definir la situación. O sea, la dotación expresiva con que cuenta para ello. (Goffman, 1959. pp. 33). (Remesar, 1983).

2- La fachada incluye:
-El escenario: El setting, medio o conjunto de soportes de la acción. Los útiles para el flujo de la acción.
-La fachada personal: La parte más íntimamente asociada al actuante mismo.

2.2 EL ESCENARIO

a) El análisis del escenario:

1- El análisis del escenario puede abordarse desde dos perspectivas complementarias: molecular y molar.

2- El análisis molecular comporta la descomposición del escenario en sus elementos componentes. Estos son considerados como unidades pertinentes de un subcódigo de nivel icónico, integrantes de la unidad de nivel descriptivo que constituye

el escenario mismo.

3- El análisis molar supone la categorización de los escenarios en tipos o clases. Para ello nos basaremos en criterios funcionales y/o estructurales. Analizamos el escenario como unidad pertinente descriptiva. Ésta adquiere su significado definitivo, como parte del contexto dado por la unidad narrativa en que se integra.

b) La categorización molecular:

(Moles. pp. 20, 21, 31, 37, 52, 58)

1- Una primera gran distinción puede ser entre componentes naturales y artificiales, incluyendo en conjunto: Componentes paisajísticos, mobiliario, utensilios domésticos, herramientas de trabajo, etc.

2- Los criterios para su clasificación estribarán básicamente en sus funciones, en sus características, o en ambas.

c) La categorización molar:

Vamos a proponer diversas clasificaciones alternativas, que pueden tener puntos de contacto entre ellas, o bien ser independientes unas de otras. Estos sistemas de categorias se basan en los siguientes criterios clasificatorios:

c-1 criterios de uso:

Goffman (1959. pp. 117, 123, 146) distingue tres regiones en relación con la actuación de los actores en la interacción:

1- Región exterior: espacio ajeno a la actuación.

2- Región anterior o frontal: dónde se desarrolla la actuación.

3- Región posterior o trasfondo escénico: dónde se deja de lado el personaje.

c-2 criterios de control:

Puede establecerse una escala, atendiendo al control de uso y acceso sobre el espacio, que va desde el espacio público, pasando por el espacio social, hasta el espacio privado. Puede observarse el paralelismo con las tres regiones anteriores. (Moles; Rohmer).

C-3 CRITERIOS DE USO Y CONTROL:

Moles y Rohmer (pp. 61-74) distinguen, básicamente, los siguientes "caparazones del hombre":

1- La vivienda (entre lo privado y lo social), según los diferentes espacios componentes.

2- El barrio (entre lo social y lo público). Zona no dominada pero familiar. Espontaneidad en las relaciones. Lugar privilegiado de encuentro.

3- La ciudad (espacio público). Zona de anonimato y "caza" controlados.

4- La región (espacio público). Entre lo controlado y la aventura.

5- El vasto mundo como espacio de proyectos. Lo desconocido. La novedad.

C-4 CRITERIOS ESTRUCTURALES Y DE USO:

(Hall. 1966. pp. 164, 170). (Hall. 1968. 1970).

1- Espacio de caracteres fijos. Edificios, urbanismo. Depende de culturas: en la casa clásica japonesa las paredes son móviles.

2- Espacio de caracteres semifijos. más próximo a aspectos del interiorismo.
-Espacios sociófugos. Tienden a separar a los individuos.
-Espacios sociópetos. Tienden a reunir y facilitar la interacción.

C-5 CRITERIOS DE PROXIMIDAD O LEJANÍA PSICOLÓGICA:

Desde la perspectiva del receptor del mensaje representacional (Marcé. 1984. pp. 45).

1- Espacio real. Común a la vida cotidiana.

2- Espacio real simbólico. Común pero reconocible como estereotipo cultural mitificado:"mágico".

3- Espacio ideal. No común ni totalmente inasequible: asociado al deseo o la aspiración.

4- Espacio imaginario. Imposible para las circunstancias del sujeto.
Estos espacios puede interferirse (real simbólico ideal o no).

2.3 LA FACHADA PERSONAL

a) Códigos de apariencia:

Comprenden todos aquellos aspectos que pueden actuar como indicadores de status. Sirven tanto para la identificación como la representación de los estereotipos sociales. (Gombrich. 1959. cap. 2). (Marcé. 1983. caps. 1.3.8, 1.4.7, 2.1.5).

1- Aspectos físicos de la persona como el sexo y la edad.

2- El porte o estilo corporal. Erguido, desgarbado...

3- El tipo de lenguaje y los aspectos paralingüísticos. idiolectos. "Acento" geográfico.

4- El código fisionómico, así como de tipos étnicos y físicos.

-Respecto a la cara pueden distinguirse los rasgos móviles y los rasgos permanentes.

-El código fisionómico se refiere a los rasgos fijos permanentes que permiten difernciar tipos de caras..

-La clasificación fisionómica parte de los tipos de rasgos y puede también recurrir a las analogias. Cara triangular, redonda, ovalada. Cara de pera, de caballo.

(Hochberg. pp. 100, 107). (Gombrich. 1972. pp. 50).

-Posibles tipos físicos: Atlético, leptosomático (delgado), pícnico (grueso).

5- Los códigos de vestimenta y ornamentación.

(Barthes. 1967. pp. 98, 104).

-En ambos casos puede establecerse una tipologia de géneros, especies y variantes. Por ejemplo géneros "abrigo". Especies: chaqueta, gabán, pelliza. Variantes: ancho/estrecho, grueso/fino.

-Los criterios de clasificación atienden pues tanto a las funciones como a los rasgos pertinentes.

b) Códigos de actuación:

Incluimos aquí aquellos aspectos que pueden actuar como indicadores de rol. Distinguiremos entre los aspectos de la comunicación no verbal (CNV) relativos al lenguaje de la expresión corporal (Kinésica), y los relativos a la proxémica del espacio informal.

B-1 LA PROXÉMICA DEL ESPACIO INFORMAL:

Consiste en el estudio del uso de las distancias entre actores en la interacción. Hall postula cuatro distancias, cada una con una fase próxima y una fase remota. (Hall. 1966. pp. 184). (Hall. 1968. 221). (Hall. 1970). Dependen de los sentidos que intervienen y el grado en que lo hacen.

1- Distancia íntima. Fase próxima: 0 cm. Fase remota: 15-56 cm. Contacto corporal, sexualidad, afecto.

2- Distancia personal. Fase próxima: 50-70 cm. Fase remota: 70 cm a 1,20 m. Relación estrecha cara a cara, sin sobrepasar la "burbuja" protectora psicológica, que varia según las culturas.

3- Distancia social. Fase próxima: 1,20 a 2,10 m. Fase remota: 2,10 a 3,70 m. relación acara a cara impersonal.

4- Distancia pública. Fase próxima: 3,70 a 7,60 m. Fase remota: 7,60 en adelante.

B-2 LA KINÉSICA:

1- En el marco del relato, la gestualidad puede adoptar, alternativamente o de manera simultánea, ya sea un papel indicial o bien un papel funcional. El primero remite a los estereotipos (características de un personaje), y el segundo a los roles o la actuación en el desarrollo del relato. (Bremond. 1968). (Barthes. 1966). (Gubern. pp. 136).

2- El análisis de la CNV gestual requiere empezar por la definición de unas categorias de observación o rasgos pertinentes sumamente analíticos: microconductas.

3- En aras de la determinación de su sentido, deberemos agrupar las microconductas en categorias macroconductuales definidas por consecuencia. Será determinando la función comunicativa concreta de estas últimas, como acabaremos de definir los significados finales transmitidos.

c) Las microconductas kinésicas:

(Marcé. 1984. pp. 100).

Podemos separarlas en dos grupos básicos: la postura y los rasgos faciales.

C-1 LA POSTURA:

1- La cabeza: giro, inclinación, atendiendo a la orientación.

2- El tronco: giro e inclinación.

3- Los hombros: Alzados, caidos, alzamiento repentino.

4- Los brazos: cruzados, autoabrazo, caidos, apoyados, activos.

5- Las piernas: sentado, replegadas, estiradas, abiertas, juntas, balanceo, etc.

6- Los pies: ubicación, dirección, movimiento.

7- Las manos: unidas, separadas, activas (acción); contacto manos/cara/cuerpo/objeto y función.

C-2 LOS RASGOS FACIALES:

1- Las cejas: posición (fruncidas, alzadas, neutrales -ver ilustración-)

2- Las arrugas de la frente.

3- La posición de los párpados: abiertos, cerrados, semicerrados.

4- La mirada: fija, desviada, de reojo.

5- La boca: posición de la boca, los labios, la mandíbula.

6- La sonrisa: simple, franca, ascendente, reprimida, etc

7- La risa.

d) Las macroconductas y el significado:

(Morris). (Ekman y Friesen). (Acevedo. pp. 29, 54). (Gubern. pp. 137).

1- Las microconductas pueden agruparse a nivel macro por lo menos en las

siguientes categorias:

-Emblemas: Representación gestual de frases hechas verbales. V de la victoria.

-Ilustradores: Puntuaciones, pausas, enfasis gestuales complementarios del lenguaje hablado.

-Reguladores: Estimulan o inhiben la interacción en curso.

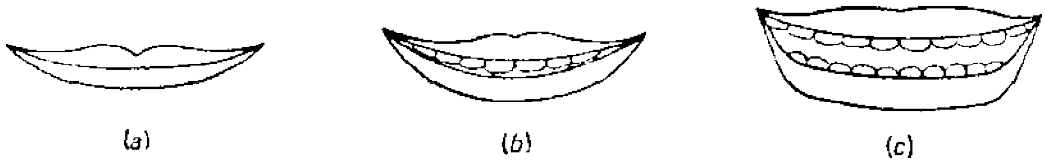
-Adaptadores: Función autotranquilizadora con origen en la infancia. Por ejemplo autocontacto, autoabrazo.

-Manifestaciones de afecto: Expresadas por los rasgos faciales.

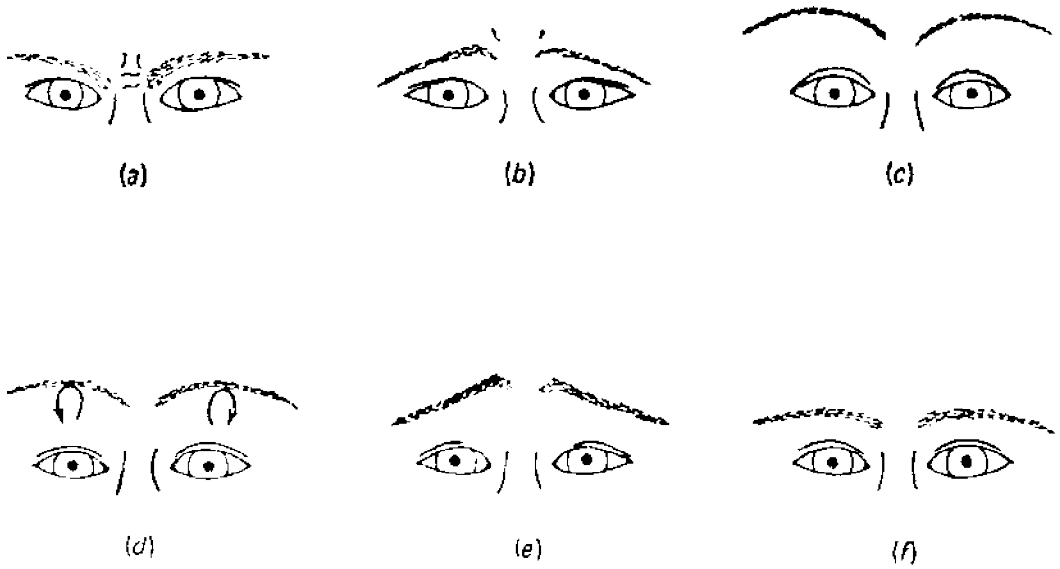
2- Otro conjunto de categorias que, en términos generales, podrian considerarse como tipos de adaptadores son:

-Señales barrera: función de defensa corporal, eludir el contacto(cruzar brazos)

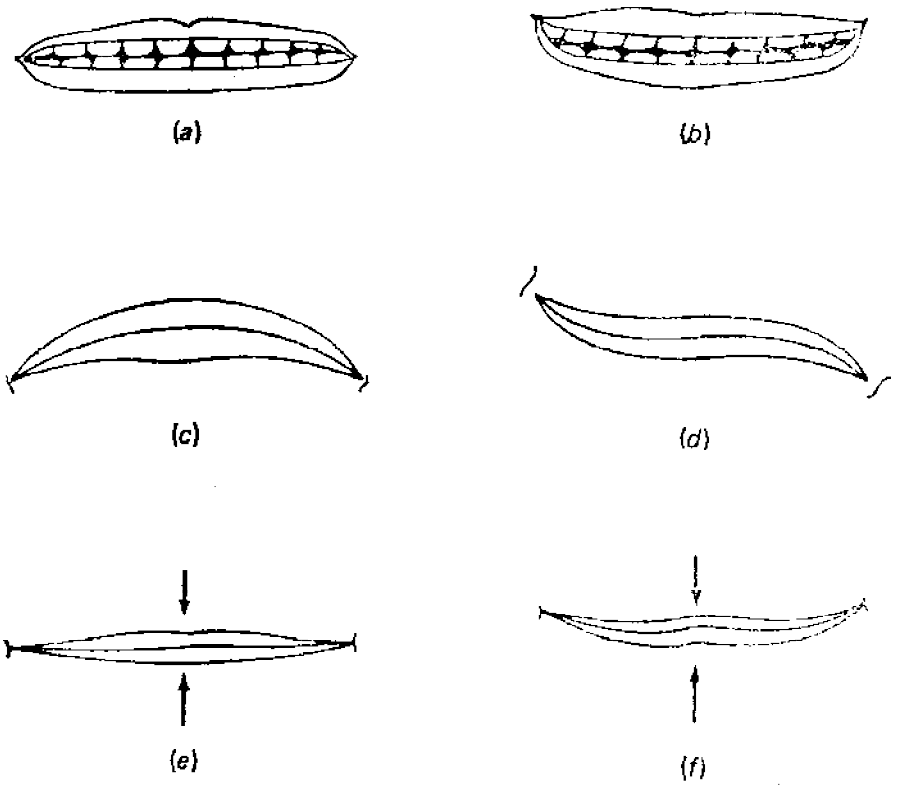
-Señales de protección: peligro real o imaginario (cubrirse la cara).



R. A. Hinde. Tres tipos de sonrisa: a) sonrisa simple; b) sonrisa ascendente; c) sonrisa franca.

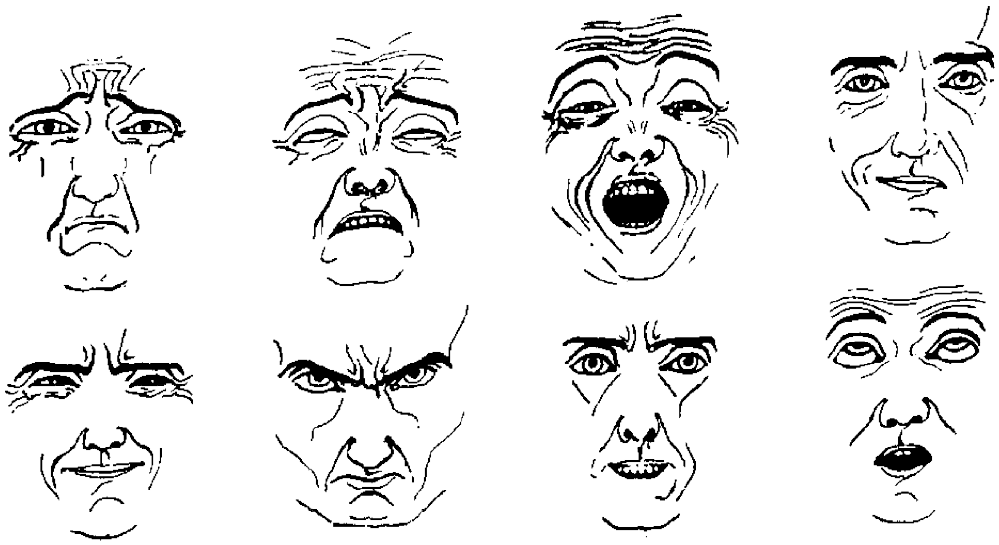


R. A. Hinde. Las cejas: a) fruncimiento de enojo; b) fruncimiento de tristeza; c) alzadas; d) alzamiento repentino; e) alzamiento triste; f) neutrales.



R. A. Hinde.

Interacciones en la forma de la boca: a) boca oblonga; b) sonrisa oblonga; c) comisuras caidas; d) sonrisa forzada; e) labios apretados; f) sonrisa reprimida.



D. Morris. Conjunto de gestos expresivos faciales complejos.

-Señales de corte: ante señales visuales externas (taparse o cerrar los ojos)

-Movimientos intencionales: Delatan deseos reprimidos, como el inicio frustrado de la acción de levantarse, respecto al deseo de huir.

-Señales de autocontacto: manos /cara o cuerpo.

-Actividades desplazadas: Actividades fuera de lugar para reducir la tensión, como morder el bolígrafo, mirar repetidamente el reloj o el bolso, etc.

3- A grandes rasgos, por lo que respecta a su significado, podemos equiparar la expansión corporal a manifestación de euforia o alegria; la rigidez a la tensión o enojo; y el empequeñecimiento o recogimiento a apaciguamiento, tristeza, temor.

4- Por lo que respecta a las manifestaciones de afecto, se relacionan con los movimientos de los rasgos faciales, y remiten a las siguientes emociones primarias: alegria, sorpresa, tristeza, temor, rabia, asco, desprecio e interés.

2.4 EL MÉTODO DE REGISTRO

El registro de los indicadores y/o unidades de los diferentes códigos, permitirá definir los estereotipos en juego. Para ello se recurrirá a la codificación alfanumérica de las unidades del Plano de la Expresión, y a su registro mediante plantillas en forma de tabla o matriz. (Baticle).

Este aspecto se abordará detalladamente en el capítulo cuarto.

BIBLIOGRAFÍA

-ACEVEDO, J. *Para hacer historietas.* Madrid. Popular. 1981.

-BARTHES, R. (1966). "Introducción al análisis estructural de los relatos." En Comunicaciones. *Análisis estructural del relato.* Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1974, pp. 9-44.

-BARTHES, R. (1967). *Sistema de la moda.* Barcelona, Gustavo Gili, 1978.

-BATICLE, Y. R. "La imagen en sintagma (Metodología para el estudio estructural de los estereotipos)." En A. M. Thibault-Laulan y otros. (1972). *Imagen y comunicación.* Valencia, Fernando Torres, 1973, pp. 153-166.

-BREMOND, C. (1968). "Pour un gestuaire des bandes dessinées." En *Langages,* núm. 10, pp. 94-100.

-EKMAN, P.; FRIESEN, W. V. "Origen, uso y codificación: Bases para cinco categorias de conducta no verbal". En Verón, E. y otros. (1971). *Lenguaje y comunicación social.* Buenos Aires, Nueva Visión. pp. 51-105.

-GOFFMAN, E. (1959). *La presentación de la persona en la vida cotidiana.* Buenos Aires. Amorrortu. 1971.

-GOFFMAN, E. (1967). *Ritual de la interacción.* Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1971.

-GOMBRICH, E. H. (1959). *Arte e ilusión (estudio sobre la psicología de la representación pictórica).* Barcelona, Gustavo Gili, 1979.

-GOMBRICH, E. H. (1972). "La máscara y la cara: la percepción del parecido fisonómico en la vida y en el arte." En Gombrich et al. *Arte, percepción y realidad.* Barcelona. Paidós. 1983.

-GUBERN, R. (1972). *El lenguaje de los cómics.* Barcelona. Península. 1979.

-HALL, E. T. (1966). *La dimensión oculta. Enfoque antropológico del uso del*

espacio. Madrid. Instituto de Estudios de Administración Local. 1973.

-HALL, E. T. (1968). "Proxémique." En Winkin, Y. et al. *La nouvelle communication.* Paris. Seuil. 1981. pp. 191-221.

-HALL, E. T. (1970). "La antropología del espacio: un modelo de organización. "En Proshansky; Ittelson; Rivlin. (1970). *Psicología ambiental. El hombre y su entorno físico.* México. Trillas. 1978. pp. 39-53.

-HOCHBERG, J. (1973). "La representación de objetos y personas." En Gombrich et al. *Arte, percepción y realidad.* Barcelona. Paidós. 1983. pp. 69-126.

-MARCÉ i PUIG, F. (1983). *Teoría y análisis de las imágenes.* Una introducción. Barcelona. Ed. Univ. Barcelona.

-MARCÉ i PUIG, F. (1984). *Publicidad, mixtificación y adolescencia. La recepción de los spots televisivos.* Barcelona. Ed. Univ. Barcelona.

-MOLES, A. A. *Teoría de los objetos.* Barcelona. Gustavo Gili. 1975.

-MOLES, A. A.; ROHMER, E. (1972). *Psicología del espacio.* Madrid. Ricardo Aguilera.

-MORRIS, D. (1977). *El hombre al desnudo. Un estudio objetivo del comportamiento humano.* Bilbao, Cantábrica, 1980.

-REMESAR, A. (1983). "La escenografía cotidiana de Goffman y su posible utilización en el estudio del cómic." En *Cómic y educación.* Barcelona. ICE-UPB. pp. 71-74.

CAPÍTULO 3

CÓDIGOS INFRACOMUNICATIVOS GRÁFICOS DE REPRESENTACIÓN

3.1 EL CÓDIGO COMPOSITIVO

a) La sintaxis compositiva:

(Marcé. 1983. cap. 1.4.5).

A-1 DOS FUNCIONES:

La sintaxis compositiva posee, por una parte, una función verosimilizadora y, por otra parte, la función de generar una línea de lectura de la imagen. (Borrás y Colomer. pp. 127).

A-2 LAS REGLAS:

Nos referimos a las variables que otorgan mayor o menor peso a las distintas formas implicadas en la composición. (Arnheim. cap. 1). (Acevedo. cap. 6). (Duc. pp. 146). (Gubern. pp. 121).

1- La tensión respecto a los ejes: El alejamiento de los ejes otorga peso a las formas.

2- Zonas de atracción fijas:

-Las partes inferior/superior: Al ser menos esparadas las formas en la mitad superior, generan peso.

-Las partes izquierda/derecha: Al ser menos esperadas en la mitad derecha generan peso.

3- Direcciones de lectura:

-La diagonal arriba/izquierda abajo/derecha: Contradecir esta direccionalidad otorga fuerza a la forma.

-La diagonal abajo/izquierda arriba/derecha: Sucede como en el caso anterior.

4- Zonas de atracción por sus características:

-Zonas luminosas: Las formas ubicadas en ellas, o ellas mismas constituyen zonas de peso.

-Colores cálidos: Otorgan peso.

-El tamaño: Las formas mayores pesan más en la composición.

-La profundidad: Otorga peso a las formas.

-El aislamiento de la forma: Hace a la forma destacable y más pesada.

5-El peso debido a la pregnancia formal.
-Causada por la definición, contraste, o significado de la forma.

6- El equilibrio y la instauración de una jerarquía de pesos, es el resultado de la combinación de esta serie de variables.

7- Los globos y cartelas también forman parte de la composición, en el caso del cómic.

8-Por lo que respecta al cómic, hay que contar además con la línea de indicatividad (tanto en viñetas como en páginas): la lectura izquierda/derecha y arriba/abajo, condicionada por la lectura del lenguaje verbal escrito. (Gubern. pp. 121).

b) Las reglas macroestructurales:

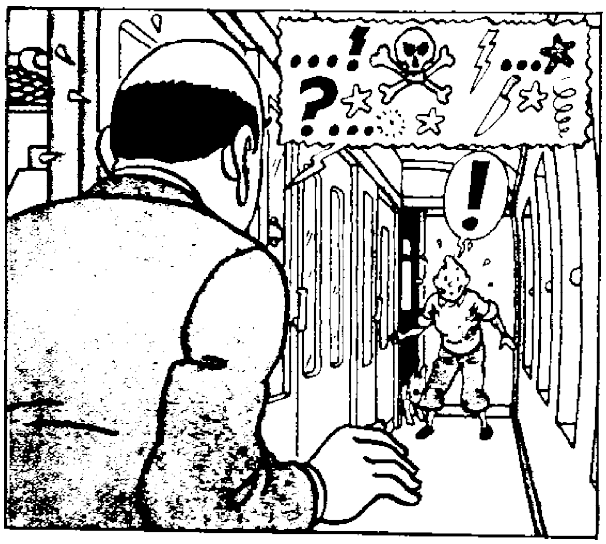
Incluimos tanto recomendaciones compositivas globales habituales, como lineas de lectura características. Entre las primeras cabe destacar:

1- Componer en profundidad: Varios planos aportan variedad, interés, dramatización.

2- Usar la composición en diagonal: Aporta dinamismo.

3- Servirse de las combinaciones de la regla de oro, según el equilibrio más idóneo.

4- Jugar con la simetría y la asimetría, según los efectos de equilibrio o dinamicidad buscados. (Parramón). (Duc).



Hergé. "Tintin".

Cabe destacar la importancia de la diagonal arriba-izquierda abajo-derecha, del tamaño y la profundidad, que llevan la lectura desde el personaje sorprendido hasta el objeto de su sorpresa. Efecto de gran angular. Metáforas visualizadas en un globo de línea quebrada. Y 3/4 de perfil de espaldas, que nos sitúa en el punto de vista del personaje de la izquierda.

Hergé. "Tintin".

La acción representada contradice la dirección de lectura de la diagonal abajo-izquierda arriba-derecha. La persecución adquiere así más fuerza. Tintin está ubicado en el cuadrante superior derecho, ganando, con ello, protagonismo.

5- Respecto a lineas de lectura, Peninou, por ejemplo, distingue, entre las básicamente usadas en la imagen publicitaria, las siguientes construcciones: focalizada en un punto de interés, axial (centrada en los ejejs), en profundidad, y secuencial (propone un recorrido visual).

3.2 LOS CÓDIGOS FOTOGRÁFICOS

a) El ángulo de visión:

Como calificador del personaje o la acción. (Borrás y Colomer. pp. 39). (Acevedo. 92). (Duc. 50).

1- Frontal: Neutro.

2- Picado (punto de vista superior): Dominio de la acción, disminución psicológica del personaje, etc.

3- Contrapicado (punto de vista inferior): Enfatización o ridiculaización del personaje, según el contexto; dramatización.

b) La distancia focal:

Con efectos formales deformadores de claros efectos expresivos. (Hedgecoe. pp. 114-123).

1- Normal: Objetivo de 50 mm

2- Teleobjetivo. longitud focal mayor. Acercamiento, aplanamiento, efecto de aglomeración.

3- Gran angular: Longitud focal menor y mayor ángulo de toma. Efectos deformantes hasta el extremo del "ojo de pez". Consecuencias expresivas, desde el énfasis de la expresividad, a la dinamicidad dela acción, efecto de irrealidad o ridiculización.

c) La iluminación:

De efectos expresivos diversos, sobre personajes y objetos, según su

direccionalidad y dureza. (Borrás y Colomer. pp. 72). (Hedgecoe. pp. 84-95).

1- Frontal: Plana, sin sombras. Destruye el modelado.

2- Zenital: Si es total aplana las formas. Un foco alto en una cara proyecta sombras hacia abajo (efecto dramático). Ligeramente posterior produciría un "halo mísrico" en el personaje.

3- Inferior: Inusual y perturbadora (sombras hacia arriba), Usada en las películas de terror.

4- Lateral 45º/90º: Resalta partes de una cara u objeto a costa de otras si es dura. Combinada con luz difusa resaltará por ejemplo los rasgos faciales y el detalle. La luz difusa poe si sola anula la expresividad.

5- Posterior o contraluz: Reduce la forma a una silueta.

d) La relación cuadro/objeto:

Los planos cinematográficos, en su acepción restrictiva espacial de mayor lejanía o proximidad respecto al personaje. Oscilando, respecto a sus efectos, desde un caracter puramente descriptivo, a un valor más claramente narrativo, o de énfasis dramático. En realidad sus efectos dependerán más de su combinación, que de su valor previo como unidades aisladas. Pero esto corresponde ya a la problemática del montaje, que introduciremos en su momento. (Borrás y Colomer. pp. 36). (Acevedo. pp. 78). (Duc. pp. 36).

1- Gran plano general: Sujeto diluido en el paisaje.

2- Plano general: Sujeto incorporado al paisaje, ocupando 1/4 de la altura del plano. Ambos planos para la contextualización ambiental de la situación. tienen pués una función básicamente descriptiva.

3- Plano conjunto: Sujeto próximo y reconocible de cuerpo entero. Predomina ya la acción en el contexto inmediato. Sería pués un plano de transición entre la función descriptiva de los anteriores y la función narrativa de los siguientes.

4- Plano americano: Corta la figura por la rodilla.

5- Plano medio (largo o corto). El largo corta el sujeto por la cintura. El corto lo hace por el pecho. Junto con el plano americano son los de predominio de la función narrativa. El plano medio es el ideal para mostrar la interacción cara a cara. El medio corto ya resalta la expresión facial.

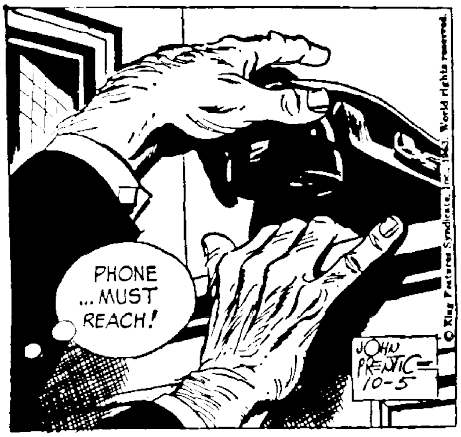
6- Primer plano: Sujeto cortado por las clavículas. En la medida que la expresión facial es la protagonista y es parte importante de la acción, no le podemos negar una función narrativa, aunque suponga el salto a una función más de caracter expresivo, enfatizando el dramatismo, mostrando las emociones.

7- Primerísimo primer plano: La cabeza el encuadre sin aire superior mni inferior. Igual que el anterior és ideal para resaltar las manifestaciones afectivas faciales, adquiriendo pués cada vez más protagonismo una función expresiva o emotiva.

8- Plano detalle: Detalle de un roetro o poarte del sujeto, o un objeto aislado. Enfasis

Ceppi, D.

Plano general. Angulo de visión en picado, que enfatiza la acción de "vagar desorientado" del personaje.



Prentice, J.

Contrapicado y plano detalle, que enfatizan la dificultad de la acción puntual de alcanzar el teléfono.

Floc'h y Riviere.

Primer plano, adecuado para mostrar la expresión afectiva del personaje, en una secuencia de diálogo. El punto de vista de perfil nos distancia del sujeto. Globo neutral.

Giardino, V.

La iluminación lateral, el picado y la onomatopeya introducen, reforzándose mútuamente, las cualidades de misterio e intriga respecto a la acción.

en un aspecto puntual, ya sea de la expresión facial, la acción o el escenario, con la intención de producir un fuerte impacto.

e) La profundidad de campo:

Considerada como recurso expresivo.

1- Presencia: todos los niveles de profundidad enfocados.

2- Ausencia: Nitidez sólo del objerto-foco. Aislamiento, focalización del interés.

f) El punto de vista respecto al actor:

En el ángulo de visión nos referíamos a las angulaciones verticales. Aquí, en

cambio, nos referimos al ángulo de tiro en sentido horizontal. Este afectará al grado buscado de implicación o distanciamiento del receptor respecto al personaje (Peninou. pp. 124).

1- Toma frontal: Implicación. El personaje se dirige al receptor. ëste se convierte en destinatario de la acción.

2- Toma de perfil: Distanciamiento. Relato en tercera persona.

3- Toma de 3/4 de perfil: Pseudoimplicación. Facilita adentrarse en el relato. Esla angulación más común.

4- Toma de espaldas: O de 3/4 deespaldas, ubica al receptor en el punto de vista del personaje (identificación).

g) La nitidez:

La entendemos como recurso expresivo, que sirviéndose de la precisión del detalle, el uso de filtros, etc, produce diversos efectos en función de cómo, cuando y a qué se aplican.

3.3 LOS CÓDIGOS VERBALES Y PARALINGÜÍSTICOS

Nos centramos en el caso exclusivo del cómic, ya que en el mismo dichos códigos requieren una traducción visual, que los lleva a ser un componente más del nivel descriptivo de la imagen.

a) Los marcos:

A-1 LA CARTELA:

Contiene las explicaciones del narrador y equivale a la voz en off. Posee una función de anclaje respecto a la imagen. (Acevedo. 126). (Gubern. 166). Cabe distinguir dos tipos:

1- La apoyatura: Dentro de la viñeta.

2- El cartucho: El texto ocupa una viñeta específica.

A-2 EL GLOBO:

Hay que atender a la forma de la silueta del globo, bocadillo o balloon, y de la delta o rabillo del mismo. Poseen una función paralingüística respecto al texto que contienen, y este último posee una función de relevo respecto a la imagen. (Acevedo. cap. 3). (Gubern. pp. 140). La forma de la silueta suele tener una relación metafórica o analógica con el significado transmitido. Veamos algunos de los casos más comunes.

1- Silueta neutral (delineación habitual del globo propia de cada estilo).

2- Silueta de líneas quebradas o dientes de sierra: Vibración de la voz por causas afectivas (grito, cólera), o ruido de aparatos mecánicos.

3- Silueta de líneas interrumpidas: Volumen bajo.

4- Silueta temblorosa: Temblor de la voz por temor, fatiga, etc.

5- Globo con rabillo sin final: Voz fuera de campo (el personaje no es visible).

6- Globos conectados por rabillos: Pausa o doble tiempo por parte de un actor.

,

7- Globo burbuja: Pensamiento.

8- Globo con varios rabillos: Varios emisores simultáneos.

9- Globo con estalactitas o hielo derritiéndose: Frio o frialdad de la voz.

b) Los contenidos:

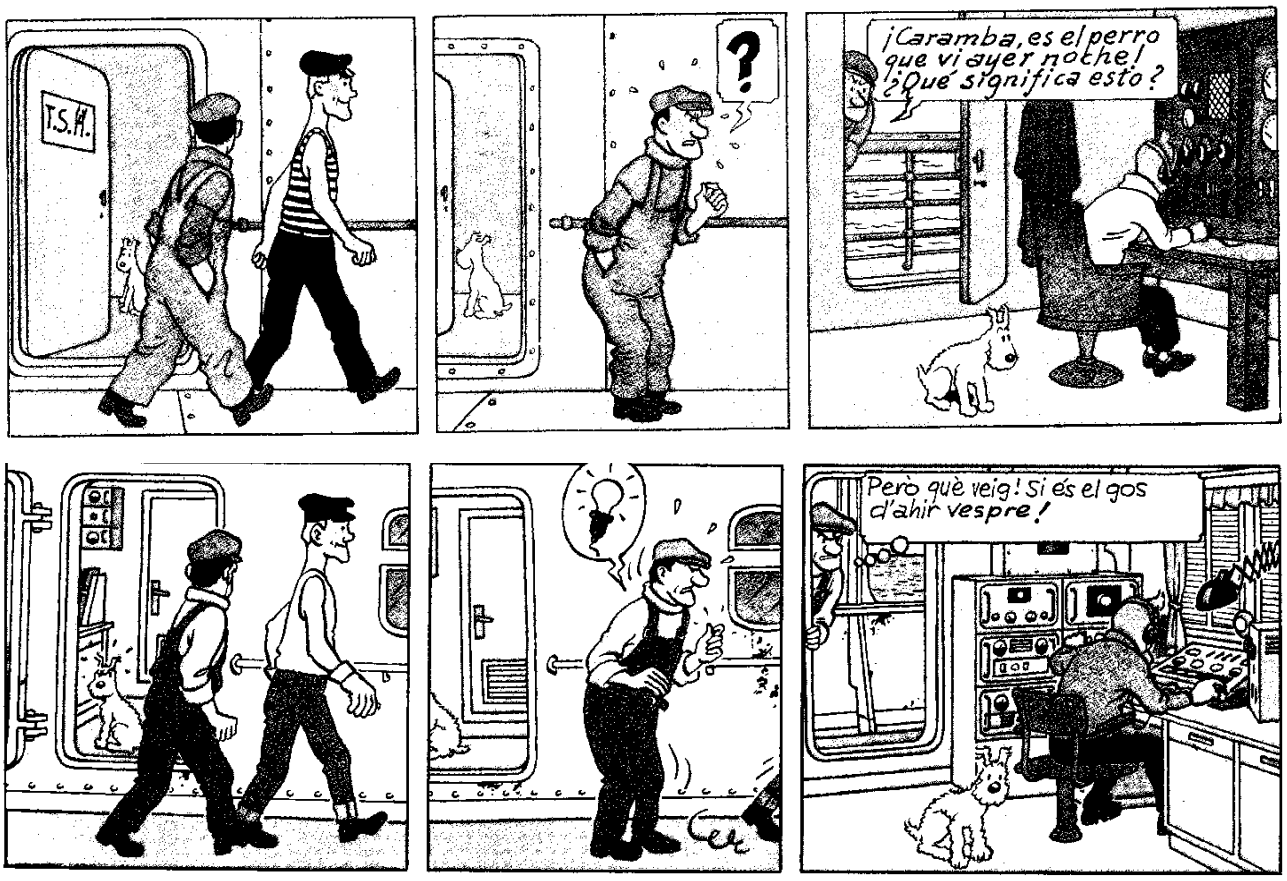
Nos referimos a los contenidos verbales transmitidos, pero atendiendo a sus tipos y/o características formales.

B-1 LA TIPOGRAFÍA:

Se rige por criterios formales metafóricos similares a los de los globos. (Acevedo. cap.3).

1- Letra de imprenta: Neutral.

2- Tamaño mayor o menor: Volumen alto obajo, vinculados por ejemplo a enfado o timidez.



Hergé. "Tintin".

Dos adaptaciones diversas de la misma secuencia por el mismo autor. Ambas tratadas en planos conjunto. La segunda añade más información, aclarando o cambiando relativamente el significado, mediante un tratamiento más elaborado de las convenciones del cómic: introducción (o cambio) de metáforas visualizadas en las viñetas primera y segunda; figuras cinéticas en la segunda; sustitución del globo neutral por un globo burbuja en la tercera. Obsérvese que también varía el tratamiento de los actores y el escenario.

3- Forma temblorosa, o quebrada: Alteración afectiva.

4- Ritmo visual del texto: Por ejemplo un personaje cantando.

5- Letra de mano: Refleja el carácter del personaje.

B-2 LOS SONIDOS INARTICULADOS:

Corresponden a la imitación de sonidos humanos (suspiros, besos, etc). (Gubern. pp. 145).

B-3 EL DREAM BALLOON:

Expresa figurativamente el pensamiento, imaginación, ensueño o recuerdo. El globo tendrá probablemente forma de nube.

3.4 OTRAS CONVENCIONES PROPIAS DEL CÓMIC

a) Las metáforas visualizadas:

"Convenciones gráficas que expresan un estado psíquico del personaje, mediante signos icónicos metafóricos" (Gubern. pp. 148). Suelen tener su origen en el lenguaje oral o escrito. (Acevedo. pp. 147). El tronco y la sierra en el personaje dormido. La espiral encima de la cabeza (mareo, locura, desorientación). La bombilla que se enciende (inspiración).

b) Las figuras cinéticas:

"Convenciones gráficas que expresan la ilusión del movimiento o la trayectoria de los móviles" (Gubern. pp. 155). (Acevedo. pp. 152). Pequeñas rayas alrededor de la mano en movimiento. Lineas onduladas detrás del coche que arranca velozmente.

c) Las onomatopeyas:

Consisten en la imitación de sonidos de animales, artefactos o ruidos en general. Se les aplican las mismas reglas de tamaño, forma y ritmo que a los contenidos tipográficos de los globos. (Acevedo. cap. 3). (Duc. pp. 123).

3.5 EL CÓDIGO CROMÁTICO

El uso del color, en la medida en que presente varias alternativas en juego, también puede convertirse en un elemento expresivo significativo. Por ejemplo, en función de la presencia o ausencia relativa del mismo; o del predominio relativo de colores cálidos o frios; o de su ubicación relativa; actuando en definitiva como calificador global de la imagen, o parte de la misma, afectada.

3.6 EL MÉTODO DE REGISTRO

El registro de los indicadores y/o unidades de los diferentes códigos, será también aquí un paso necesario para proceder a la definición de los estereotipos en juego. Para ello se recurrirá a la codificación alfanumérica de las unidades del Plano de la Expresión, y a su registro mediante plantillas en forma de tabla o matriz. (Baticle).

Este aspecto se abordará detalladamente en el capítulo cuarto.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

-ACEVEDO, J. *Para hacer historietas.* Madrid. Popular. 1981.

-BATICLE, Y. R. "La imagen en sintagma (Metodología para el estudio estructural de los estereotipos)." En A. M. Thibault-Laulan y otros. (1972). *Imagen y comunicación.* Valencia, Fernando Torres, 1973, pp. 153-166.

-BORRAS J.; COLOMER, A. *El lenguaje básico del film.* Barcelona. Nido. 1977.

-DUC, B. (1982). *L'art de la B.D. T.1. Du scénario a la réalisation.* Grenoble. Glénat. 1985.

-GUBERN, R. (1972). *El lenguaje de los cómics.* Barcelona. Península. 1979.

-HEDGECOE, J. (1977). *Manual de técnica fotográfica.* Madrid, Blume, 1979.

-MARCÉ i PUIG, F. (1983). *Teoría y análisis de las imágenes. Una introducción.* Barcelona. Ed. Univ. Barcelona.

-PARRAMON J. M.; BLASCO, J. *Como dibujar historietas.* Barcelona. Instituto Parramón. 1969.

-PENINOU, G. (1970). "Física y metafísica de la imagen publicitaria." En Comunicaciones. *Análisis de las imágenes.* Buenos Aires. Tiempo Contemporáneo. 1973. pp. 1-15.

CAPÍTULO 4

EL PLANO DEL CONTENIDO: LOS ESTEREOTIPOS

4.1 LOS PASOS DEL MÉTODO DE ANÁLISIS

Nuestro objetivo consistirá en determinar ciertos aspectos de la estructura del código global, que rige el funcionamiento de un tipo particular de discursos visual-simbólicos. Nos interesará precisar las reglas comunes, propias de cierto conjunto de mensajes. Con dicho fin deberemos atender sucesivamente a las siguientes etapas:

1- Constitución del corpus: Mensajes que interesa analizar.

2- Selección del marco de referencia: Objetivo del análisis.

3- Análisis del Plano de la Expresión.
3.1-Constitución de reservas paradigmáticas.
3.2-Registro en matrices.

4- Análisis del Plano del Contenido.
4.1-Normalización.
-Constitución de una sintaxis elemental.
-Construcción de una lexemática.
4.2-Construcción del modelo del Plano del Contenido.

5- Búsqueda de redundancias y construcción del modelo general del corpus. (Marcé. 1983. cap. 2.5).

4.2 LOS MENSAJES A ANALIZAR

a) La constitución del corpus:

(Verón).

1- El corpus es el conjunto de mensajes que nos interesa analizar. Se tratará de mensajes de los cuales podemos hipotetizar que son fruto de un mismo código a determinar.

2- El corpus debe ser representativo: Más de un mensaje, o sea una muestra.

3- El corpus debe ser exhaustivo: De la muestra escogida debe poder formularse un modelo aplicable a todo el corpus.

4- El corpus debe ser homogéneo: Su homogeneidad se consigue recurriendo a criterios externos. Mensajes producto de: 1- Una fuente identificable. 2- Una pluralidad de fuentes que interese comparar. 3- Dirigidos a un destinatario/s identificables. 4- O a grupos de destinatarios a comparar.

b) La selección del marco de referencia:

Cuando nos enfrentamos al análisis de un conjunto de mensajes complejos no suele ser posible, ni acostumbrará a interesarnos, analizarlo "todo". Nuestra investigación tendrá unos objetivos muy concretos. Nos centraremos pues en lo que resulta pertinente, en función de aquellos objetivos, y prescindiremos del resto. Por ejemplo, el mismo tema del presente capítulo ya nos delimita un inicial marco de referencia amplio. Por lo tanto, nos limitaremos, aquí, al estudio de lo relacionado con el nivel descriptivo y, más concretamente, de lo que resulte relevante para el análisis de los estereotipos.

4.3 EL ANÁLISIS DEL PLANO DE LA EXPRESIÓN

Sabemos que el punto de partida para el estudio de todo código, son los mensajes emitidos en base al mismo. Sabemos que dichos mensajes se nos aparecen como un texto sin fin a segmentar. En los dos capítulos anteriores, hemos estudiado los códigos infracomunicativos relevantes para el estudio de los niveles icónico y descriptivo de la imagen. También hemos establecido los criterios para la determinación de las unidades pertinentes de aquellos códigos (antropológico-culturales y gráficos); o bien hemos

llegado a proponer posibles repertorios de categorias, aplicables a los mismos.

Ahora debemos proceder a formalizar las unidades del Plano de la Expresión para el análisis de mensajes visuales concretos. Veamos entonces en qué consisten los pasos a seguir.

a) La constitución de las reservas paradigmáticas:

(Baticle).

1- Debemos establecer una taxonomía de categorias a utilizar en el análisis.

2- Los códigos que pueden resultarnos relevantes incluyen: El conjunto de los códigos de apariencia o indicadores de status; los códigos de CNV (kinésicos y proxémicos), atendiendo a su papel indicial; los códigos escenográficos, ya sea como calificadores de aspectos del estereotipo de personaje, o ya sea por si mismos; y el conjunto de códigos convencionales gráficos (fotográficos, de composición y verbales y paralingüísticos), en tanto que calificadores o caracterizadores de los estereotipos en juego.

3- Los códigos que resulten relevantes serán función del objetivo marcado para el análisis (el marco de referencia particular establecido).

4- Las categorias que lleguemos a definir como unidades pertinentes de dichos códigos, vendrán determinadas por las características concretas de las imágenes constitutivas del corpus a analizar.

5- Procederemos a una codificación simbólica alfanumérica de las unidades de cada código o conjunto de ellos a utilizar, con el objeto de facilitar su registro.

6- Según el grado de precisión o discriminación necesario, podremos establecer una taxonomía independiente para cada código o agrupar, pongamos por caso, al conjunto de códigos de apariencia en un único repertorio, y así sucesivamente.

7- El resultado adoptará una formalización similar a la siguiente:

-Códigos fotográficos.

A- Angulo de visión.
1- frontal.
2- picado.
3-contrapicado.

B- Iluminación.
1-zenital.
2-frontal.

b) El registro en matrices:

(Baticle).

1- A partir de aquí, debemos proceder al análisis pormenorizado de cada una de las imágenes de que disponemos. Debemos aplicar, la taxonomía elaborada, de modo particularizado, a cada mensaje del corpus. Debemos, en suma, objetivar o poner de manifiesto todas las unidades de la denotación gráfico-icónica, presentes en cada imagen, y que resultan relevantes para los objetivos de nuestro estudio.

2- Para cumplir con dicho fin, nos serviremos de las correspondientes matrices o tablas de registro.

3- Nos serviremos, en principio, de una tabla de registro para cada uno de los códigos, o conjuntos de códigos agrupados, que tengamos que tener en cuenta. Aunque esto veremos enseguida que debe matizarse.

4- Se tratará de una tabla de doble entrada, en la que las columnas corresponderán a los rasgos o unidades de los códigos, y las filas, pueden corresponder a distintos factores, según las características del estudio.

5- La estructura de la tabla admite pues variaciones según el tipo de análisis planteado. Veamos algunos ejemplos alternativos.

Supongamos que queremos analizar la "imagen" de cierto personaje público, transmitida por los noticiarios de una cadena de televisión. O bien que vamos a analizar el estereotipo de lider político propuesto por cierto partido, estudiando el tratamiento dado a sus candidatos electorales, en sus spots de propaganda televisiva. En ambos casos, al analizar cada mensaje, deberemos atender a un solo personaje concreto. Entonces podemos establecer una tabla de registro independiente para cada código; o podemos agruparlos todos en una única tabla, en la que las filas correspondan a los distintos códigos.

Supongamos ahora que queremos comparar los estereotipos de detective y de protagonista femenina en los filmes de serie negra. Debemos atender a dos personajes en cada mensaje. Lo más práctico puede ser organizar una única tabla con todos los códigos, para cada uno de los personajes.

Supongamos, finalmente, que deseamos determinar el estereotipo de camillero en una serie televisiva “de médicos”. En cada episodio aparecerán diversos personajes representativos del mismo papel. Entonces lo mejor puede que sea elaborar una tabla

independiente para cada código, en la que las filas correspondan a los distintos personajes particulares.

Traduzcamos todo esto gráficamente:

	UNIDADES			
	A	B	C	D
CÓDIGOS FOTOGRÁFICOS	1	2	1	4

	RASGOS O UNIDADES				
PERSONAJE 1	A	B	C	D	E
CÓDIGOS APARIENCIA	3	1	2	1	4
CÓDIGOS CNV	1.2	2	2.2	3	1
CÓDIGOS FOTOGRÁFICOS	2	1	1.4	2	1
CÓDIGOS COMPOSICIÓN	0	3	1	2	0

CÓDIGOS APARIENCIA	RASGOS O UNIDADES				
PERSONAJES	A	B	C	D	E
P.1	2	1	3	3	1
P.2	2	2	3	2	1
P.3					
P.4					

6- Una posibilidad a tener en cuenta es la siguiente. Nuestro objetivo de estudio podría consistir en determinar las características del estereotipo o estereotipos implicados, únicamente a nivel del Plano de la Expresión. Entonces nuestra recogida de material para el análisis terminaría aquí.

Procederíamos, a continuación, a la búsqueda de redundancias entre los mensajes del corpus, para determinar la pertinencia de los rasgos o unidades, respecto al estereotipo en cuestión. Lo haríamos mediante un análisis estadístico de la frecuencia de aparición de los distintos rasgos o unidades, para determinar su significatividad.

La otra posibilidad es que nos interese determinar el perfil cualitativo del estereotipo, continuando nuestro análisis de cada mensaje, en el Plano del Contenido.

4.4 EL ANÁLISIS DEL PLANO DEL CONTENIDO

Hasta aquí hemos determinado las unidades pertinentes del Plano de la Expresión del discurso visual global: la denotación gráfico-icónica. Ahora tenemos que determinar las unidades pertinentes del Plano del Contenido de aquel código global: el conjunto de significados connotativos transmitidos. Nos referimos a las connotaciones evocadas por las unidades de los códigos infracomunicativos: las unidades culturales propias de los mitos vigentes de que forman parte. También nos referimos a las connotaciones emergentes de su particular forma de combinarse en el discurso concreto.

Recurrimos, en consecuencia, al análisis semántico: un proceso de abstracción progresiva; de reducción del elevado grado de redundancia propio del Plano de la Expresión. Buscamos los significados comunes a diversos significantes, o fruto de su combinación sintagmática.

Ello supone una cierta introducción de nuestra subjetividad en el análisis, en la medida en que, según los mitos subculturales compartidos por cada analista-receptor, la lectura obtenida puede ser distinta. Sin embargo se puede contrarrestar relativamente por el conocimiento de los tópicos culturales de uso común. Otro factor objetivador viene dado, en mensajes complejos como los narrativos por su alto nivel de redundancia, que produce la clausura del texto: las distintas unidades presentes se califican mútuamente limitando progresivamente los significados posibles. (Marcé. 1983). (Marcé. 1984). (Marcé. 1984. Eroski). (Verón).

a) La normalización:

Consiste en la eliminación de los elementos no pertinentes para la descripción semántica, mediante los siguientes pasos:

A-1 INSTITUCIÓN DE UNA SINTAXIS ELEMENTAL

1- Se parte de una sintaxis para la descripción semántica, válida para cualquier sistema semiológico, que elimine toda la reiteración sintáctica característica del Plano de la Expresión.

2- En este sentido los componentes mínimos de toda sintaxis, que precisamos distinguir, son:
ACTORES/PREDICADOS.

3- Atendiendo al caracter estático (prpiedad) o dinámico (acción) de los predicados los dividimos en:

CUALIDADES/FUNCIONES.

4- Por el momento, en la medida en que nuestro interés se centra en el estudio de los estereotipos (ya sea de personajes, escenarios o cualquier otro “sujeto”), debemos reducir el Plano del Contenido a un inventario de actores y las cualidades que se les predican.

5- Siempre podemos proceder a agrupar a los actores, o a las cualidades en clases, o en clases de clases, deteniéndonos en el nivel de abstracción que nos interese.

A-2 CONSTRUCCIÓN DE UNA LEXEMÁTICA DE LA DESCRIPCIÓN:

1- Debemos construir un lenguaje descriptivo, que nos permita denominar y definir las unidades pertinentes del Plano del Contenido (cualidades y/o funciones).

2- Lo más recomendable será empezar por describir las ocurrencias de contenido del modo más preciso, prolijo o "expandido" posible. Por ejemplo, atendiendo a los códigos de vestimenta y ornamentación, podemos inferir que un personaje "lleva joyas de calidad", "lleva la ropa y los zapatos especialmente cuidados", y "lleva un peinado y afeitado impecables". Fijémonos que esto ya son categorias de Contenido, que habremos inferido a partir de características más concretas de las joyas, ropa, etc, objetivables a nivel de Expresión.

3- A continuación intentaremos agrupar las ocurrencias en clases, construyendo nuevos términos que las engloben. Es una primera reducción dentro del proceso de abstracción creciente. Retomando el ejemplo anterior. Podemos hallar un término que,

incluya los componentes básicos de contenido comunes a los tres casos. Dicho termino puede ser "pulcritud".

4- El término construido deberemos entonces definirlo, expresando los requisitos de contenido a cumplir por las ocurrencias, para ser incluidas en la categoría en cuestión. Por ejemplo "Pulcritud = cuidado especial en el adorno y limpieza de la persona". En adelante, podremos aplicar ya directamente el lexema o término construido, cada vez que nos encontremos con ocurrencias equivalentes a las anteriores.

5- A medida que vamos contruyendo la lexemática de la descripción semántica, deberemos proceder a establecer relaciones precisas entre unidades pertinentes del Plano de la Expresión y del Plano del Contenido. Tengamos en cuenta que esto sucederá especialmente en los primeros mensajes analizados. Después la lexemática ya estará practicamente definida en su totalidad. Entonces la labor predominante se limitará a esta determinación de relaciones entre Expresión y Contenido. Para ello hay que relacionar las tablas de registro del Plano de la Expresión, con las unidades de Contenido correspondientes. Una forma de hacerlo puede ser mediante nuevas tablas como la siguiente.

-códigos de apariencia

	A	B	C
E	3	2	1
C	Pulcritud	Narcisismo	Sencillez

6- Siguiendo con los mismos criterios expuestos en el punto "3", podemos aplicar sucesivas reducciones a los términos de la lexemática, agrupándolos en clases más generales y deteniéndonos en el nivel que nos convenga. Por ejemplo, supongamos que agrupamos los lexemas "pulcritud", "convencionalidad" y "escrupulosidad", bajo una única categoría más abstracta a la que denominamos "formalismo".

7- Para la construcción de los términos que denominan cualidades se suelen utilizar sufijos como los siguientes: -idad; -itud; -ancia; -or.

b) La construcción del modelo del Plano del Contenido:

1- El último paso del análisis semántico, aplicado inicialmente a cada uno de los mensajes del corpus, consistirá en construir el modelo que represente la forma u organización del Plano del Contenido: su estructura.

2- Estructurar no significa sinó establecer el conjunto de relaciones entre las unidades pertinentes del Plano del Contenido ya determinadas.

3- Hemos reducido el Plano del Contenido a un inventario de actores y cualidades. La estructuración consistirá pues en definir las relaciones de las cualidades entre si, y de éstas con los actores.

4- El primer paso de la estructuración supone pues establecer las relaciones paradigmáticas entre las cualidades. Se trata de relaciones de oposición basadas en la conjunción, que permite agrupar dos términos en un mismo eje semántico, y en la disyunción, que permite encararlos como los polos opuestos del eje en cuestión. La forma del eje semántico responde al modelo A/vs/ no-A. Por ejemplo, formalismo /vs/ informalismo.

5- La técnica de representación a utilizar (entre otras posibles), consistirá en una tabla que asigne a cada actor el primero o el segundo de los polos de cada eje semántico relevante. Ello puede anotarse simplemente con un signo "+" o "-" respectivamente. El resultado es el perfil cualitativo de cada actor.

Veamos un ejemplo de tabla. En cada fila se incluirá un eje semántico, con sus dos polos opuestos. Cada columna representará el perfil cualitativo del actor correspondiente.

4.5 LA CONSTRUCCIÓN DEL MODELO GENERAL DEL CORPUS

Una vez terminado el análisis de cada uno de los mensajes, debemos pasar a la búsqueda de redundancias entre todos los que conforman el corpus, para determinar la pertinencia de las unidades, respecto al estereotipo, que acabaremos así determinando. La tabla siguiente puede ejemplificar el proceso y el resultado del mismo.

Hay que señalar que, para simplificar la exposición, nos hemos ido inclinando por ejemplificar el estudio de un único estereotipo aislado. Sin embargo, suele resultar más

PREDICADOS	ACTOR 1
formalismo/informalismo	+
actividad/pasividad	-
delicadeza/rudeza	+
x/no-x	-
y/no-y	+

productivo el análisis de tipo comparativo. Ya sea de corpus cuya comparación posee un interés, o ya sea de varios estereotipos, etc, en el marco de un mismo corpus. Así resulta más fácil determinar los aspectos verdaderamente diferenciales de la unidad de estudio, separándolos de los que pueda tener en común con otras unidades relacionadas.

PREDICADOS	ACTORES			ESTEREOTIPO
	1	2	3	
formalismo/informalismo	+	+	+	+
actividad/pasividad	-	+	-	-
delicadeza/rudeza	+	-	+	+
x/no-x	-	-	-	-
y/no-y	+	+	+	+

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

-BATICLE, Y. R. "La imagen en sintagma (Metodología para el estudio estructural de los estereotipos)." En A. M. Thibault-Laulan y otros. (1972). *Imagen y comunicación.* Valencia, Fernando Torres, 1973, pp. 153-166.

-MARCÉ i PUIG, F. (1983). *Teoría y análisis de las imágenes. Una introducción.* Barcelona. Ed. Univ. Barcelona.

-MARCÉ i PUIG, F. (1984). *Publicidad, mixtificación y adolescencia. La recepción de los spots televisivos.* Barcelona. Ed. Univ. Barcelona.

-MARCÉ i PUIG, F. (1984). "Los perfiles psicológicos propuestos desde la publicidad." En *Eroski.* suplem. nº7. octubre. pp.32-34.

-VERON, E. (1971). "Ideología y comunicación de masas: La semantización de la violencia política." En Verón, E. y otros *Lenguaje y comunicación social.* Buenos Aires, Nueva Visión. pp. 133-191.

CAPÍTULO 5

NIVEL NARRATIVO: UNIDADES, CONECTIVOS Y MARCAS

5.1 LAS UNIDADES PERTINENTES GRÁFICAS

a) Cuadro y encuadre:

(Borrás y Colomer. pp. 34).

1- El cuadro es todo lo abarcado en el campo gráfico: lo encajado por los límites del visor.

2- La organización de los actores y el escenario en el cuadro (composición) + cierto ángulo de visión o toma + cierta distancia focal, dan lugar al encuadre.

3- El cuadro, organizado en términos de cierto encuadre, más 1 toma real o aparente, constituyen un plano.

b) El plano:

(Gubern. pp. 110, 115, 163). (Lotman. pp. 35-43). (Acevedo. pp. 71). (Reisz. pp. 30).

1- Los conceptos introducidos en el apartado anterior se basan en criterios meramente técnicos. Ahora debemos encarar el plano como unidad de significación.

2- Podemos considerar el plano cinematográfico y la viñeta en el cómic, a efectos

prácticos, como funcionalmente equivalentes.

3- El plano o la viñeta son el resultado de la introducción de una segmentación rítmica del espacio (límites) y del tiempo en la continuidad de lo real.

4- El espacio y el tiempo resultan medidos por un mismo tipo de unidad: el plano. Esto los hace intercambiables: El espacio se puede representar en el tiempo (varios planos). El tiempo se puede condensar en el espacio (una viñeta). En las viñetas además el tiempo se representa espacialmente.

5- El plano se constituye pues en la unidad de significación cinematográfica (1ª articulación), caracterizada, además, por cierto nivel de invariancia de sus elementos internos.

6- Como sucede en todos los niveles de la comunicación, a los planos también se les aplica el principio sistémico de no-sumatividad (el todo es más que la simple suma de las partes). Así el significado de los planos no se agota en si mismos. La sucesión o combinación de dos o más planos produce el denominado "efecto de montaje". El mismo plano cambia su significado según con que otros planos se combina. Pudovkin y Kulechov montaron un primer plano de un actor con una expresión neutra, seguido primero del plano de un plato de sopa, en un segundo caso seguido del plano de un ataud y en un tercero del plano de una niña jugando. En el primero los espectadores recalcaron su preocupación frente al plato, en el segundo su dolor ante el muerto, y en el tercero su expresión de felicidad observando a la niña. (Reisz. pp. 30).

c) Plano y escena:

(Metz. pp. 148). (Gubern. pp. 163).

1- El plano comporta cierto nivel de invariancia interna. Ésta se concreta, en principio, en unos límites de constancia respecto a las relaciones espacio/temporales (cuadro o campo/ objetos representados). El plano se revela pues, en general, como representando aún una unidad pertinente de nivel descriptivo. El plano es por tanto una unidad dependiente del Plano de la Expresión.

2- La escena representa ya una mínima acción particular concentrada. Supone una unidad de tiempo y/o lugar. Constituye pues la unidad pertinente de nivel narrativo. Se compone de varios planos, o de una o varias viñetas. Es por tanto una unidad más bien dependiente del Plano del Contenido.

3- Cuando la escena es mostrada en un solo plano, o en una sola toma, real o aparente, hablamos de un "plano secuencia".

5.2 LOS CONECTIVOS

Trataremos aquí sobre los recursos para la consecución del "raccord". Es decir, la coherencia, continuidad o imperceptibilidad en los cambios de plano o viñeta (en su conexión). (Borrás y Colomer. pp. 43, 78, 83, 88, 90, 146, 182). (Acevedo. pp. 174). (Gubern. pp. 163). (Reisz. cap. 14). (Duc).

a) Continuidad gradual o imperceptible:

1- Espacios contiguos:espacio segmentado y continuo a tavés de viñetas sucesivas.

2- Continuidad de la puesta en escena: El atrezo y las posiciones de los actores en los planos de una escena no deben variar para evitar saltos, apariciones o desapariciones de objetos.

3- Raccord de luz y raccord sonoro: Las variables de iluminación deben ser constantes en los planos de una escena. O en todo caso los cambioos de luz o sonido deben resultar justificados.

4- Fundidos: Alteración progresiva de los valores tonales o la nitidez.

4.1- Encadenado: Difuminación progresiva de una imagen y definición progresiva de otra, con sobreimpresión.

4.2- En blanco (cerrar a/ abrir desde).

4.3- En negro (cerrar a/ abrir desde).

b) Corte en seco con continuidad:

Por oposición a la discontinuidad basada en la elipsis (salto temporal narrativo).

B-1 Criterios generales:

1- Recurrir al contraste, evitando la ambigüedad, entre encuadres, al conectar un plano con otro.

2- Efectuar un cambio bien definido, relativo a una dimensión o variable (y en las que están correlacionadas con ella), manteniendo invariantes todas las demás.

B-2 Estrategias:

1- Cartelas (voces en off), y enlaces superpuestos (cartelas, globos o onomatopeyas entre viñetas).

2- Voces o sonidos fuera de campo: Proviene de un lugar no mostrado, quwe se supone proximo y se revelará habitualmente en el plano o viñeta siguiente.

3- Contraste o complementariedad de ángulos de tiro, y distancias: Cambios mínimos de encuadre en un personaje confunden. En cambio los encuadres de personajes que conversan deben ser semejantes. Los ángulos de tiro para dos

Collins,D.

Los espacios contiguos en viñetas sucesivas producen una continuidad imperceptible, que en el cine debería resolverse mediante una panorámica. El efecto de panorámica en el cómic, quizá debamos identificarlo más específicamente con los formatos horizontales o verticales, muy pronunciados, de las viñetas. Aquí, además, los planos sucesivamente más cortos, en que se muestra a los personajes, producen la ilusión de su desplazamiento, manteniendo, por otra parte claramente, el sentido direccional del mismo.

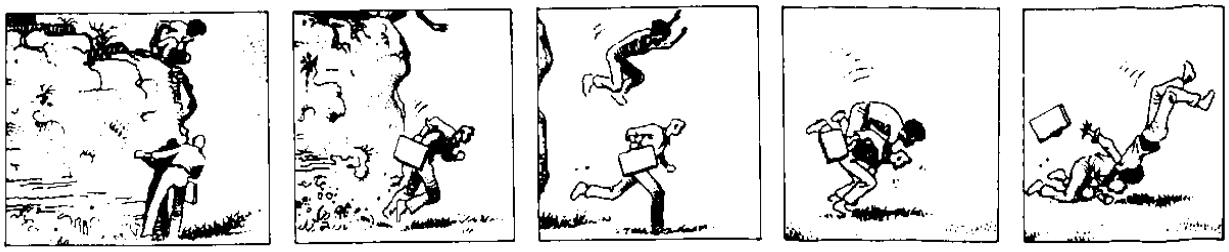
La complementariedad en los ángulos de tiro produce el efecto deseado de que los dos personajes están mirándose. En un sentido laxo podemos hablar de planos cruzados. La complementariedad de ángulos de tiro comporta, igualmente, la complementariedad en los ángulos de visión. Obsérvese que, el paso de un plano medio largo a otro corto, permite hacernos una idea bastante real de la distancia que separa a los personajes. Si los dos planos fueran igualmente cortos, los personajes parecerían más próximos de lo que están. En la primera viñeta tenemos además una voz fuera de campo.

Giardino, V.

Aquí tenemos unos planos cruzados, muy próximos a lo que sería un campo/ contracampo en sentido estricto.

Ceppi, D.

En este caso los dos planos se relacionan mediante un campo/ contracampo. El hecho de que el personaje masculino se haya movido, evita que la "tape" a ella en el segundo encuadre.



Manara, M.

Raccord de movimiento. Cada viñeta reproduce fragmentos significativos de la trayectoria global de un movimiento, que será así reconstruida mentalmente por el lector. Dado el carácter elíptico del cómic, lo normal será mostrar el principio y el final del movimiento. Cuanto más se descomponga el movimiento en imágenes intermedias, más obtendremos un efecto de ralentización temporal.

pertsonajes que converasn deben ser iguales respecto al eje de la escena y en direcciones opuestas 8complementarios). Esto se plaica igual a la angulación horizontal como vertical.

4- Campo/ contracampo: El sujeto visto sucesivamente de frente y de espaldas o a la inversa.

5- Planos cruzados: Ángulos complementarios sobre los hombros de los personajes desde el mismo lado del eje de la escena (línea entre los personajes). En elcambio de plano cad uno mantiene su posición en el encuadre.

6- Saltos de eje: Si el ángulo de tiro salta de un lado a otro del ejede la escena, los personajes parecen mirar en direcciones contrarias, o los objetos en movimiento haber cambiado de dirección.

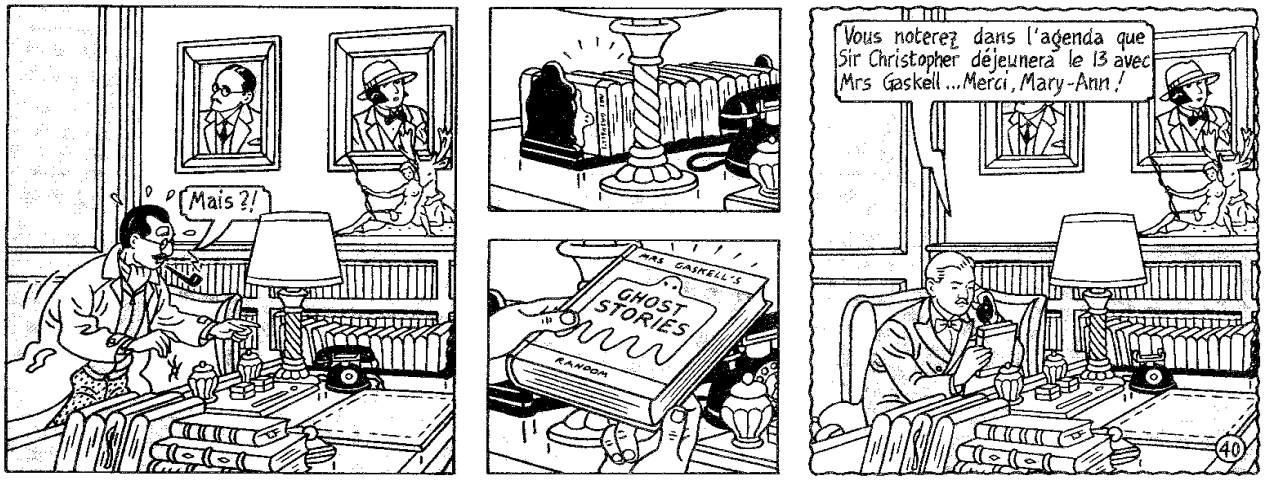
7- Salto de eje por travelling: Se puede justificar mediante un movimiento circular de la cámara, que nos lleva de uno a otro lado de la escena.

8- El mantenimiento del sentido direccional: Si en un plano el movimiento es de izquierda a derecha, debe mantenerse en los siguientes sinó quiere producirse un efecto de cambio de dirección.

9- El raccord de movimiento y las "elipsis de cámara": Cada plano reproduce movimientos significativos de un movimiento global y su direccionalidad hipotética. Permite elipsis breves en que se suprime por ejemplo el trayecto entre la puerta yla escalera.

10- El movimiento del actor, o la dirección de la mirada: Debe aprovecharse un movimiento del actor (por ejemplo alzar una copa) o un cambio de dirección de su mirada para justificar mejor el corte a otro plano.

11- Cambios de secuencia en base a relaciones metafóricas: Recordemos las aspas del ventilador que se convierten en las de un helicóptero en Apocalipse Now, o el hueso en el aire que da paso a la nave espacial en 2001 Una odisea del espacio.



Floc'h y Riviere

La segunda y tercera viñetas constituyen encuadres subjetivos, que nos sitúan en la posición de lo que vé el personaje y le llama la atención. El ritmo en el montaje de los planos resulta adecuado a la escena: De un plano conjunto de situación, se pasa a dos planos detalle en el encuadre subjetivo. Nuestra atención se concentra en lo que sorprende al personaje. El formato menor es suficiente para su inteligibilidad. Su prolongación en dos viñetas enfatiza suficientemente la importancia dramática del descubrimiento. El último plano, de idéntico encuadre al primero, establece el paralelismo buscado con aquél. Pero ahora la línea demarcatoria ha cambiado y hay un personaje distinto. El cambio de línea demarcatoria actúa como indicador de cambio de modalidad: el primer personaje recuerda cuando el segundo hablaba por teléfono sobre el autor del libro.

5.3 LAS MARCAS SINTÁCTICAS O LA MORFOLOGÍA DEL MONTAJE

Incluimos aquí aquellos recursos que, aunque afectan a una sola viñeta o plano -globalmente-, actuando como marcadores de contexto, adquieren su verdadero significado, en función de las características de los otros planos o viñetas de la secuencia en que se integran.

a) Formato en el cómic:

1- Forma y tamaño del cuadro en la página: Viñetas alargadas, horizontales o

verticales, , cuadradas, etc. Dependen de su función narrativa en la secuencia: espacio, tiempo, papel de la acción, tensión dramática. (Acevedo. pp. 87-90).

2- Viñeta-flash o impacto, y el plano inserto: Viñeta dentro de otra, que enfatiza un detalle. Plano aislado con la misma función. (Gubern. pp. 129). (Metz. pp. 150).

3- Línea demarcatoria de la viñeta: Criteros semejantes a los de los globos. Una linea demarcatoria ondulada puede indicar un sueño, un recuerdo, etc.

b) El ritmo del montaje en la secuencia:

(Reisz. cap. 14). (Duc). Incluye la duración de los planos conectados, o el formato de las distintas viñetas, así como el tipo de progresión o contraste entre los distintos planos de una secuencia. Depende del tipo de planos (lejanos mayor tiempo de lectura y próximos menos), la familiaridad con lo mostrado y su función dramática.

c) La panorámica:

(Borrás y Colomer. pp. 41). En cine se limita a ser un simple movimiento de cámara sobre un punto fijo. En cómic implicará aspectos de formato o de conexión entre varias viñetas. Puede ser a derecha, a izquierda, ascendente, descendente y oblicua.

d) El plano secuencia.

Una escena en un mismo plano o toma.

e) El encuadre subjetivo:

(Gubern. pp. 130). Reproduce el punto de vista de un personaje.

f) Indicadores de cambio de modalidad:

Variedad de recursos, actuando como marcadores contextuales, con el resultado común de producir un cambio de la isotopía o modalidad experiencial en que resulta incluida la parte del discurso afectada por los mismos. variaciones de nitidez, "flous", incoherencias descriptivas, calificadores cromáticos, líneas demarcatoria, fundido encadenasdo, etc.

BIBLIOGRAFÍA

-ACEVEDO, J. *Para hacer historietas.* Madrid. Popular. 1981

-BORRAS J.; COLOMER, A. *El lenguaje básico del film.* Barcelona. Nido. 1977.

-DUC, B. (1982). *L'art de la B.D. T.1. Du scénario a la réalisation.* Grenoble. Glénat. 1985.

-GUBERN, R. (1972). *El lenguaje de los cómics.* Barcelona. Península. 1979.

-LOTMAN, Y. (1973). *Estética y semiótica del cine.* Barcelona. Gustavo Gili. 1979.

-METZ, Ch. (1966). "La gran sintagmática del film narrativo." En Comunicaciones. *Análisis estructural del relato.* Buenos Aires. Tiempo Contemporáneo. 1974. pp. 147-154.

-REISZ, K. *Técnica del montaje cinematográfico.* Madrid. Taurus. 1980.

CAPÍTULO 6

EL PLANO DEL CONTENIDO: LAS UNIDADES NARRATIVAS

6.1 LOS PASOS DEL MÉTODO DE ANÁLISIS

Este capítulo no es más que la continuación de la exposición del método de análisis, que empezamos a desarrollar en el capítulo 4. Los principios básicos del análisis, enumerados en aquella ocasión, siguen pues siendo válidos ahora. Los pasos generales del análisis también son los mismos. Eso si, con las matizaciones y cambios necesarios en función de la relativa diferencia de objetivos: ahora hemos pasado a centrarnos en el nivel narrativo. Veamos.

1- Constitución del corpus.
Rigen los mismos criterios que en el capítulo 4.

2- Selección del marco de referencia.
Aquí surge la primera diferencia significativa. Ésta afecta al inicial marco de referencia amplio (previo al marco delimitado por el tema más concreto que guíe nuestro interés). En aquel caso nuestro objetivo estribaba en el análisis de los estereotipos. Ahora nuestro objetivo se centra en la determinación de las unidades pertinentes narrativas (funciones), y en la especificación de la estructura de roles (perfiles de actividad de los actores) propuesta por el corpus.

3- Análisis del Plano de la Expresión.
Como consecuencia de lo indicado en el punto anterior, los códigos y sus unidades pertinentes, que nos resulten relevantes para el análisis o, simplemente, el modo en que nos resulten relevantes, diferirán respecto a cuando procedíamos al análisis de los

estereotipos.

3.1-Constitución de reservas paradigmáticas.

3.2-Registro en matrices.

4- Análisis del Plano del Contenido.

Otra consecuencia fundamental es que, ahora, el análisis semántico prescindirá de la vertiente cualitativa, que atendíamos entonces, para concentrarse en su vertiente funcional.

4.1-Normalización.

-Constitución de una sintaxis elemental.

-Construcción de una lexemática.

4.2-Construcción del modelo del Plano del Contenido.

5- Búsqueda de redundancias y construcción del modelo general del corpus.

(Marcé. 1977). (Marcé. 1983. caps. 2.3, 2.5). (Marcé. 1984). (Marcé. 1985).

6.2 EL ANÁLISIS DEL PLANO DE LA EXPRESIÓN

El primer paso, del análisis a aplicar a cada mensaje del corpus, también consistirá en el presente caso en la formalización de las unidades pertinentes del Plano de la Expresión del discurso visual global (la denotación gráfico-icónica). Nos interesará igualmente tener en cuenta los códigos infracomunicativos antropológico culturales, así como los códigos infracomunicativos gráficos. Pero no nos interesarán en cuanto determinadores de las cualidades de los actores, sinó en cuanto a su contribución a la determinación del contenido narrativo. A ellos habrá que añadir los códigos de mayor nivel de complejidad (cinematográficos), responsables de la institución del texto visual narrativo.

a) La constitución de las reservas paradigmáticas:

También ahora deberemos contar con el establecimiento de una taxonomía de categorias para el análisis. Los sistemas de categorias propuestos en el conjunto de capítulos anteriores nos resultarán útiles. Veamos cuales serán los códigos relevantes y en qué sentido:

A-1 CÓDIGOS INFRACOMUNICATIVOS ANTROPOLÓGICO CULTURALES:

1- Aspectos escenográficos como contexto calificador de la acción.

2- La fachada personal en su vertiente de actuación:
-Proxémica.
-Kinésica (atendiendo a su papel funcional).

A-2 CÓDIGOS CONVENCIONALES GRÁFICOS DE REPRESENTACIÓN:

1- Aspectos de la composición que imponen una línea de lectura, determinando el carácter de la acción representada.

2- Aspectos de los códigos fotográficos que califican tipos o aspectos (modos) de las funciones.

3- Códigos verbales y paralingüísticos, en la medida en que califican o caracterizan a las funciones posibles (tanto por el contenido transmitido como por sus aspectos formales).

4- En el caso del cómic, las otras convenciones que le son propias.

A-3 CÓDIGOS RELATIVOS A LA CONEXIÓN Y EL MONTAJE:

1- Los conectivos, en la medida que, a través del efecto de montaje, determinan el carácter de las unidades narrativas emergentes de la unión de los planos.

2- Los componentes de la morfología de montaje (marcas sintácticas), en tanto que calificadores del contenido transmitido por el plano o viñeta.

3- También sería necesario atender a aquellos aspectos de la sintaxis del montaje, que actúen como calificadores sintagmáticos, que definan o acaben de definir el carácter de las funciones y relaciones entre actores. Sin embargo, este es un tema que introduciremos en el capítulo siguiente, y trataremos a nivel de análisis en el último capítulo. Lo dejaremos pues, momentáneamente, en suspenso.

b) El registro en matrices:

(Marcé. 1985).

1- Registraremos los datos de cada mensaje del corpus en la correspondiente tabla. Tendremos en cuenta todos los códigos señalados.

2- En el caso del estudio de los estereotipos, aunque los códigos también pudieran interactuar en la producción de los significados connotativos, resultaba factible, a efectos operativos, separar el registro de los diferentes códigos en tablas distintas. Al fin y al cabo se trataba de un discurso metafórico o poético en abanico (no lineal).

En el caso actual, en cambio, estamos analizando un discurso lineal o secuencial. Todos los códigos actúan en contrapunto para definir cada unidad de contenido, correspondiente a cada segmento de la secuencia.

3- Lo anterior supone que deberemos poder establecer claramente la correlación, entre el conjunto concreto de unidades del Plano de la Expresión que, mediante su conjunción integrativa, dan lugar a la emergencia de las correspondientes unidades del Plano del Contenido.

4- Todo esto implica, como una condición necesaria, que habrá que registrar todas las unidades del Plano de la Expresión, de los distintos códigos, en una única tabla, que permita mostrar la actuación sincrónica de las mismas.

5- También implica que la tabla deberá mostrar, igualmente, la correlación entre cada conjunto de unidades del Plano de la Expresión, y las ocurrencias de contenido, que podemos definir inicialmente como el resultado inmediato emergente de la interacción entre las primeras.

6- Dichas ocurrencias de contenido podemos separarlas por escenas, en tanto que unidades de contenido por excelencia del discurso cinematográfico. Las mismas incluirán ya las funciones o átomos narrativos pero descritos aún en expansión. Las describiremos del modo más "prolijo" o preciso posible, atendiendo a todos los aspectos y matices que puedan desprenderse de la intervención de cada una de las unidades aisladas en el Plano de la Expresión. En definitiva, estas ocurrencias de contenido serán el punto de partida para el posterior análisis del Plano del Contenido.

7- De acuerdo con todo lo anterior, la tabla de registro deberá tener una estructura parecida a la que mostramos a continuación. Tengamos en cuenta que esta tabla se ha elaborado pensando en el análisis del cómic. En el caso del análisis del cine u otros medios habría que proceder a pequeñas modificaciones de la misma.

Secuencia	Cuadro	Plano	Conectivos	Morfología	Actuación	Metáforas visual. y fig. cinéticas	Contenido verbal sonoro	Códigos paralingü	Escenario	Organización encuadre	Ocurrencias de contenido (funciones en expansión)
1ª	1	p.g.		formato horizontal	2 hombres acercándose y hablando				calle desierta. atardecer	composición en profundidad. Ligero picado. toma frontal.	1ª (escena) Descripción
	2	p.c.	plano cruzado	formato cuadrado	Uno coloca mano sobre hombro del otro	espiral sobre cabeza del 1°	2: tranquilización	globo línea discont.	idem	Ausencia profundidad campo. toma 3/4 perfil.	

6.3 EL ANÁLISIS DEL PLANO DEL CONTENIDO

Deberemos proceder ahora al análisis semántico de las ocurrencias de contenido previamente definidas. (Verón). (Marcé. 1983; 1984; 1985).

a) La normalización:

A-1 INSTITUCIÓN DE UNA SINTAXIS ELEMENTAL:

1- Igual que en el análisis de los estereotipos, los componentes mínimos a distinguir en la sintaxis de la descripción semántica serán:

ACTORES/PREDICADOS.

2- A diferencia del análisis de los estereotipos, los predicados a tener en cuenta serán los predicados dinámicos o FUNCIONES. Deberemos así reducir el Plano del Contenido a un inventario de actores y funciones.

3- También aquí podemos proceder a agrupar a los actores, o a las funciones en clases, o en clases de clases, deteniéndonos en el nivel de abstracción que nos interese.

4- Greimas distingue entre seis actantes o categorias de actores: sujeto/objeto (relación teleológica: busca/buscado, deseo/deseado, teme/temido); destinador/destinatario (relación etiológica: da/recibe), y adyuvante/oponente (facilitación/obstaculización). Se trata, en realidad de las posiciones que los mismos pueden ocupar, en relación con las funciones, dentro del discurso. Es en este sentido, precisamente, que nos resultarán útiles. Para simplificar podemos considerar a los actores simplemente como Fuente (F) o Destino (D) de las funciones.

5- Deberemos pues reducir las ocurrencias de contenido en términos de un modelo como el siguiente:

[(actor) posición -- función -- posición (actor)]
|
contexto

6- Debemos darnos cuenta de que las unidades de nivel semántico narrativo (funciones), no coinciden mecánicamente con las unidades sintagmáticas de la expresión gráfica (planos o viñetas). Son fruto de su interrelación. Así una unidad gráfica puede comportar varias unidades semánticas o a la inversa.

A-2 CONSTRUCCIÓN DE LA LEXEMÁTICA:

1- Los criterios són básicamente los mismos que regían en el caso de las cualidades. Aquí nuestro punto de partida serán las ocurrencias de contenido obtenidas en la tabla.

2- Agruparemos las ocurrencias de contenido equivalentes en clases, construyendo nuevos términos que las engloben. Estos términos denominarán Funciones que definiremos por expansión. Podremos someter a las funciones a reducciones sucesivas.

3- Los sufijos a utilizar para la construcción de los términos que denominan Funciones, pueden ser como los siguientes: -mento; -aje; -ción; -cero.

b) La construcción del modelo del Plano del Contenido:

1- Debemos pasar ahora, en cada mensaje, a la estructuración, construyendo el modelo representativo de la forma del Plano del Contenido. Nos mostrará las relaciones

entre las unidades pertinentes: actores y funciones.

2- Obtendremos así unas matrices representativas de la estructura de roles subyacente al mensaje en cuestión (los perfiles de actividad de los actores). En las mismas se especifica la posición ocupada por cada actor, respecto a la función de que se trate. Por ejemplo:

funciones	hombre	mujer
frustración	D	F.D.
manifestación	F.D.	F.D.
impotencia	D.	F.

6.4 LA CONSTRUCCIÓN DEL MODELO GENERAL DEL CORPUS

Una vez terminado el análisis de cada uno de los mensajes, debemos pasar a la búsqueda de redundancias entre todos los que conforman el corpus, para determinar la pertinencia de las unidades, respecto a la estructura de roles, que acabaremos así determinando. El resultado se presentará bajo la forma de matrices como las empleadas en el análisis individual de cada mensaje.

Una posibilidad de estructuración que no hemos contemplado, es la consistente en la construcción de modelos representativos de las relaciones de combinación o transformación entre las funciones (pautas dramáticas). Abordaremos este tema en el capítulo 8, cuando hayamos estudiado los recursos del Plano de la Expresión pendientes, necesarios para ello.

BIBLIOGRAFÍA

-MARCÉ i PUIG, F. y col. (1977). *El niño frente a la imagen fílmica con ruptura.* Univ. Barna. ICE. doc. a-39. mayo.

-MARCÉ i PUIG, F. (1983). *Teoría y análisis de las imágenes. Una introducción.* Barcelona. Ed. Univ. Barcelona.

-MARCÉ i PUIG, F. (1984). *Publicidad, mixtificación y adolescencia. La recepción de los spots televisivos.* Barcelona. Ed. Univ. Barcelona.

-MARCÉ i PUIG, F. (1985). "Figuración y narración en el análisis del cómic." *Actas I Simposium Internacional sobre la historieta.* Barcelona. Facc. BBAA. pp. II.1

-VERON, E. (1971). "Ideología y comunicación de masas: La semantización de la violencia política." En Verón, E. y otros *Lenguaje y comunicación social.* Buenos Aires, Nueva Visión. pp. 133-191.

CAPÍTULO 7

LA SINTAXIS DEL MONTAJE

7.1 NIVELES DEL DISCURSO CINEMATOGRÁFICO

a) Problemas de base:

Al intentar definir las distintas unidades y niveles del discurso cinematográfico chocamos con una serie de contradicciones y ambigüedades. Resulta difícil establecer una equivalencia entre los modelos que hacen hincapié en la vertiente cinematográfica, y aquellos que se apoyan más en el aspecto narrativo.

Los modelos provenientes de la técnica cinematográfica, más específicos de este lenguaje, mezclan criterios propios del Plano de la Expresión con otros del Plano del Contenido. El resultado és que las categorias pueden inducir a la confusión.

Los modelos aplicables al análisis narrativo o al análisis de la interacción, resultan más coherentes. Pero requieren las correspondientes matizaciones, que permitan aplicarlos a la concreta especificidad del relato cinematográfico.

Debemos aproximarnos a la construcción de un metalenguaje descriptivo, para el estudio de la estructura del lenguaje narrativo visual. El metalenguaje de la técnica y teoría cinematográfica, constituye un punto de referencia difícil de eludir, pero su imprecisión no facilita precisamente la tarea.

b) El modelo cinematográfico:

1-Las tres unidades clasicas, de niveles de complejidad creciente, son el plano, la escena y la secuencia. Veamos como definen la escena y la secuencia diversos autores.

2- Gubern (pp. 163) define a la escena como una unidad de tiempo y/o lugar. La secuencia, en cambio, sería una unidad de acción dramática.

3- Metz (pp. 148) afirma que la escena comporta "un lugar, un momento, una pequeña acción particular y concentrada" y que, "los hiatos espaciales o temporales dentro de la escena son hiatos de cámara, no hiatos diegéticos".

La secuencia, por otra parte, comportaría "una acción compleja (aunque única) que se desarrolla en varios lugares y salta los momentos inútiles". Pone como ejemplo típico a las secuencias de persecución. Señala que, en este caso, al contrario que en la escena, no coinciden el tiempo fílmico y el tiempo diegético.

4- Chion (pp. 146) indica que las escenas se identifican por su unidad de tiempo y lugar. Incluyen una presentación, nudo y desenlace, aunque cualquiera de ellos puede elidirse. Constituyen un segmento del relato que abarca un acontecimiento completo.

La secuencia, por su parte, como unidad más grande, incluye un bloque de escenas, agrupadas en base a una idea común. Pone como ejemplo de secuencias la boda de El Padrino, o las persecuciones en coche de Bullit.

5- Para Vale (pp. 47) La escena puede estar compuesta por muchas tomas o solamente por una o dos. Los acontecimientos de la escena ocurren en un tiempo y lugar determinados. E indica que la escena "no está limitada por las acciones de su contenido, ni por sus entradas y salidas de actores, sino por un cambio de lugar o un periodo de tiempo". Para él el filme se subdividiría en unas 30 escenas.

6- En principio pues escena y secuencia parecen corresponder a dos sintagmas cinematográficos de progresivos niveles de complejidad. Pero cuando cotejamos sus definiciones nos damos cuenta de que, en algunos casos la diferencia puede resultar clara; mientras en otros escena y secuencia pueden confundirse o identificarse en cuanto a su magnitud narrativa. Depende de si se pone el énfasis en la acción, en el tiempo o en el espacio; o del alcance que se otorgue a las categorias espaciales, para considerar que se ha producido un cambio de lugar; o del alcance con que se definan las acciones implicadas en cada caso. Los mismos ejemplos utilizados ponen en evidencia la contradicción: Según el criterio que se privilegie, la boda de El Padrino estaría más cerca de la escena o de la secuencia (podría entenderse que existe una unidad de tiempo o lugar), o dificultaría su subdivisión precisa en escenas. Lo mismo es aplicable a las secuencias de persecución.

c) El modelo narrativo:

1- En el primer capítulo definimos como los tres principales niveles narrativos a los siguientes: las unidades narrativas o funciones; los sintagmas narrativos o unidades discursivas, y los sintagmas discursivos.

2- Bremond (pp. 87-88) establece una articulación paralela a la anterior: el átomo narrativo o función; la secuencia elemental, que incluye una función que abre el proceso, otra que lo actualiza y una última que lo cierra. Las secuencias elementales se combinan en secuencias complejas, conectadas mediante tres tipos de nexos (encadenamiento por continuidad, enclave, o enlace). (Marcé. pp. 205-206). Fijémonos en que, si nos centramos en las definiciones de Chion, la secuencia elemental parece corresponder a la escena y la secuencia compleja a la secuencia.

3- Lotman (pp. 97-98) propone un modelo narrativo aplicable al lenguaje cinematográfico: Un primer nivel sería el del montaje de los planos, equivalente al encadenamiento de los fonemas en la lengua. El segundo nivel sería el de la frase o sintagma elemental cinematográfico. Corresponde al nivel del enunciado que establece una relación sujeto/predicado. El tercer nivel es el de las cadenas de frases. El cuarto nivel es el del argumento. El primero y tercer niveles dependerían del Plano de la Expresión, mientras el segundo y el cuarto lo harían del Plano del Contenido.

d) El modelo narrativo visual:

Podemos hacer una propuesta de síntesis, partiendo del conjunto de definiciones anteriores.

1- El plano se nos muestra como la unidad de significación cinematográfica (1ª articulación), pero como la unidad de 2ª articulación del discurso narrativo visual. Como señala Lotman su definición depende del Plano de la Expresión.

2- El segundo nivel será donde se instaura la relación sujeto/predicado. Es el nivel narrativo, de la jerarquía de niveles de articulación que propusimos. Debemos subdividirlo en dos subniveles:

-El nivel de la función o átomo narrativo, cuya definición depende del Plano del Contenido. En el Plano de la Expresión puede estar constituido por un mínimo sintagma de planos o viñetas, o por un solo plano o viñeta.

-El nivel del sintagma narrativo, o la secuencia elemental de Bremond. Su definición depende del Plano del Contenido, pero viene muy determinada por las

estructuras de montaje, que constituyen ya un componente básico de su Plano de la Expresión.

En consecuencia, según la particular estructura cinematográfica del relato, puede que en unos casos identifiquemos como una escena a una única función, o a varias funciones con una relación más de sincronía que de secuencialidad (si se producen saltos temporales o espaciales relevantes antes y después de la misma). O puede que en otros casos la escena se corresponda con una secuencia elemental o sintagma narrativo completo. También podría tratarse de una sola función, pero porque el resto de funciones, de la secuencia elemental de que forma parte, se han elidido, quedando así implícitas.

Debemos recordar el decalage existente entre unidades del Plano de la Expresión y del Plano del Contenido (capítulo 6). En este sentido escena y secuencia son categorias cinematográficas (más ligadas al Plano de la Expresión del discurso visual narrativo). En cambio función, sintagma narrativo, etc son categorias narrativas propias del Plano del Contenido.

3- El tercer nivel será el de la secuencia compleja de Bremond o de los que denominábamos sintagmas discursivos. Dependerá especialmente del Plano de la Expresión al estar totalmente determinado por la sintaxis del montaje. En general se corresponderá con el concepto cinematográfico de secuencia: incluirá varias escenas y saltos temporales y espaciales, pero correspondiendo a una idea común o a una acción compleja.

En este sentido, según su tratamiento cinematográfico específico, también una secuencia elemental o sintagma narrativo, podría tener que definirse como una secuencia en el sentido cinematográfico.

4- Tengamos en cuenta una dificultad añadida, por lo que respecta a la definición de las unidades narrativas de diferentes niveles. La relación entre función y sintagma o secuencia de actos, siempre es relativa al nivel de descripción en que nos situemos. Una función siempre puede descomponerse en una microsecuencia de nivel inferior. Y una secuencia de funciones siempre puede ser denominada como una única función de mayor densidad de contenido. De hecho, como señala Lotman, la frase “Él fue asesinado” podría interpretarse como definiendo un átomo narrativo concreto, como definiendo el conjunto de un sintagma narrativo (y corresponder a una escena), o incluso como definiendo el argumento de todo un relato.

7.2 LA SINTAXIS DEL MONTAJE

Podemos considerar a la sintaxis del montaje como la retórica específica del

discurso narrativo cinematográfico, en la medida en que supone aplicar una serie de operaciones de adjunción, supresión, substitución o intercambio a las estructuras narrativas lineales subyacentes, para transformarlas en el texto cinematográfico manifestado. (Marcé. cap. 2.6).

En primer lugar debemos introducir una distinción entre 3 tipos muy generales de relaciones entre unidades de uno u otro nivel (planos, escenas, secuencias) (Borrás y Colomer. pp. 134):

a) El montaje continuo:

Recurre al uso de conectivos. Las relaciones entre unidades se basan en la coherencia espacio-temporal. (Borrás y Colomer. pp. 136).

b) El montaje discontinuo:

Se caracteriza por el uso de la elipsis (supresión o salto en el relato de lo narrativamente irrelevante respecto a espacio o tiempo). Las relaciones entre unidades se basan en la coherencia narrativa. (Borrás y Colomer. pp. 147-148).

c) El montaje ideológico o connotativo:

Se caracteriza por la explotación de la función poética o retórica del mensaje. Las relaciones entre unidades se basan en la incoherencia (transgresión) narrativa, que lleva a buscar la coherencia a nivel connotativo. Son planos o escenas con un valor simbólico, conceptual, analógico, en relación con aspectos del relato que ven potenciada su emotividad.(Metz. pp. 150). (Borrás y Colomer. pp. 172). (Lotman. pp. 79). (Marcé. pp. 190; cap. 2.4.2).

Otra distinción amplia a tener en cuenta es la existente entre microsintagmática y gran sintagmática del montaje.

7.3 LA MICROSINTAGMÁTICA DEL MONTAJE

Nos remite, en principio, a sintagmas del primer nivel (escenas o partes de las mismas). La clasificación establecida parte de los distintos criterios estructurales en que se basa la organización interna de aquellos sintagmas.

a) Estructuras espaciales de montaje:

Montaje continuo. (Borrás y Colomer. pp. 41). (Gubern. pp. 167). (Metz. pp. 150).

(Acevedo. pp. 177).

1- Travelling.: En cine se limita a ser un simple movimiento de cámara sobre un eje móvil. En cómic comporta una estructura de montaje que implica una cierta secuencia de viñetas. puede ser de aproximación, alejamiento, en paralelo, ascendente, descendente o circular.

2- Montaje analítico: Se descompone la escena en sus detalles más expresivos, que se muestran sucesivamente en planos cortos, en especial primeros planos, planos detalle. Crea un tiempo dilatado, enfatizando los detalles mostrados.

3- Montaje por sintagma descriptivo: Sucesión de planos basados en coexistencias espaciales de los objetos presentados, ya sean objetos inmoviles o acciones conectadas por un vínculo espacial. En un rebaño, las ovejas, el pastor, el perro...

b) Estructuras temporales de montaje:

Posible continuidad o discontinuidad del montaje. (Gubern. pp. 170). (Acevedo. pp. 179).

1- Expansión del instante temporal: Cámara lenta o profusión de viñetas para una sola función narrativa. Efecto de ralentización.

2- Condensación del instante temporal: Cámara rápida o profusión de movimientos en una sola viñeta.

3- Flash-back en 3ª persona. (también puede ser una estructura propia de la gran sintagmática): Evocación del pasado en tercera persona como inserto objetivo del autor.

4- Flash-forward en 3ª persona. (también posible en la gran sintagmática): Anticipación del futuro.

c) Estructuras psicológicas de montaje:

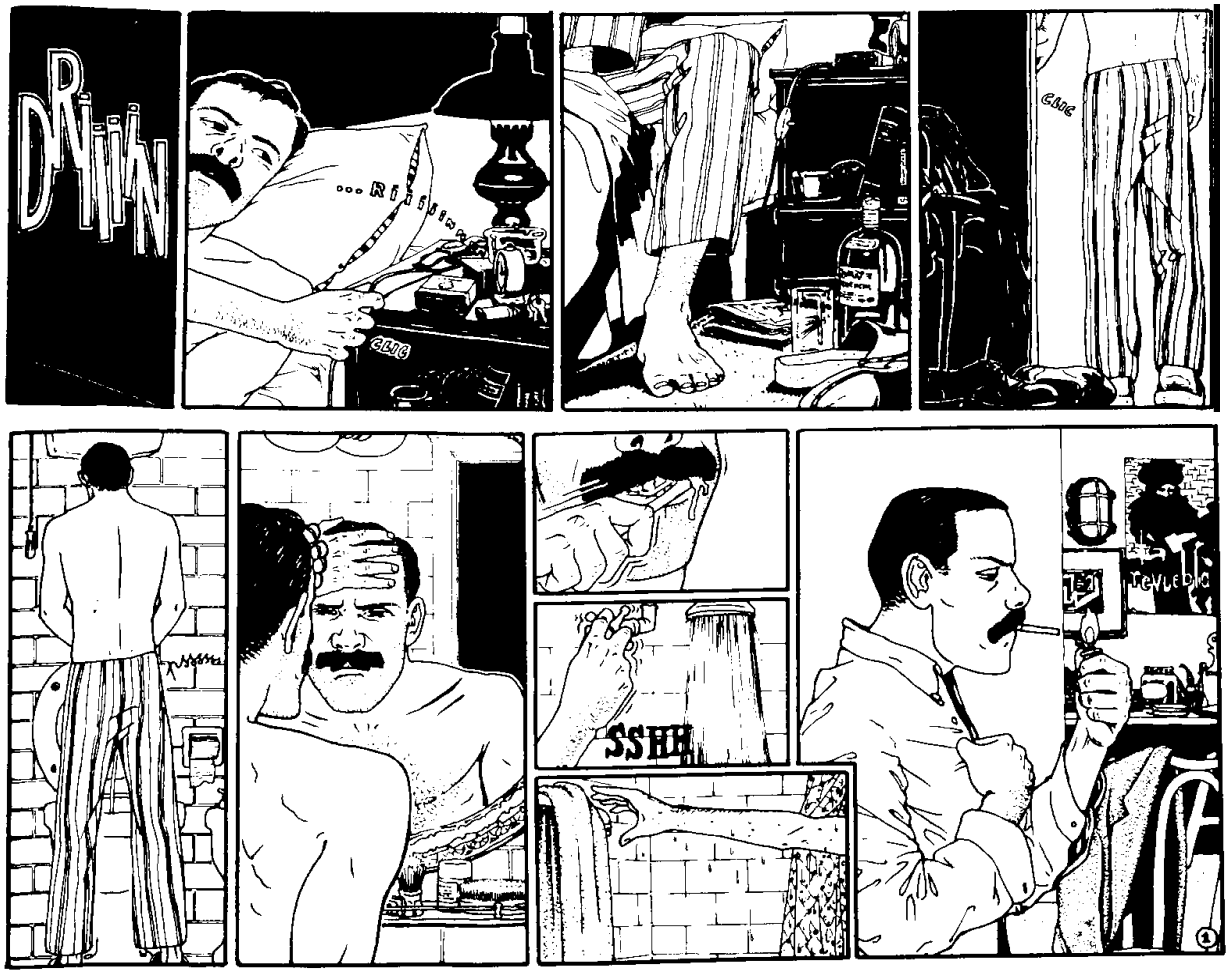
Posible montaje continuo, discontinuo o connotativo. (Gubern. pp. 170). (Acevedo. pp. 180).

1- Flash-back en 1ª persona. (posible también en la gran sintagmática): Vivencia, pensamiento, relativo al pasado, evocado por parte del personaje.

2- Flash-forward en 1ª persona. (posible también en la gran sintagmática): Anticipación del futuro.

3- Cambios de modalidad experiencial: Sueños, alucinaciones, etc basados en los indicadores señalados en el capítulo 5.

En la microsintagmática, las marcas sintácticas y ciertos conectivos pueden actuar como elementos calificadores, responsables de la introducción o identificación del tipo de sintagma en cuestión.



Giardino, V. "Sam Pezzo".

La escena del despertar se muestra recurriendo a un montaje analítico. Se descompone en sus detalles más significativos, presentados sucesivamente en planos cortos, con un predominio de primeros planos y planos detalle. Se la dota así de un tiempo dilatado, poniendo el acento en los detalles mostrados.

Kringstein.

El nudo de la escena comporta el climax de la misma, mediante una expansión del instante temporal, equiparable a la cámara lenta (posible caida, descompuesta en 4 viñetas). El posterior montaje alternativo, del metro acercándose y el personaje cayendo, introduce un elemento de suspense en lo que ya se prevé como un desenlace fatal.

Hergé. "Tintin".

El efecto de travelling utilizado nos lleva, mediante su acercamiento progresivo, de un modo "natural", desde la presentación hasta el realce del desenlace de la escena, que se nos revelará como un gag visual.

Hergé. "Tintin".

Una forma de representar la condensación del instante temporal, posible en el cómic y específica del mismo.

7.4 LA GRAN SINTAGMÁTICA

Nos enfrentamos ahora a los modos de conexión entre escenas o secuencias.

a) Por continuidad:

Montaje basado en la coherencia espacio-temporal. El fin de un proceso actúa como inicio de otro. La conexión puede recurrir a estrategias de raccord. Un tipo a diferenciar es el siguiente:

1- Montaje alternativo: Alternancia de acciones sucesivas que representan momentos progresivos de la interacción entre actores. Por ejemplo las escenas dialogadas.(Metz. pp. 149). (Reisz. cap. 4).

b) Por discontinuidad:

(Metz. pp. 149). (Borrás y Colomer. pp. 160, 166).

1- Montaje en paralelo: Enlace de acciones simultáneas por yuxtaposición de planos secuencia, escenas o secuencias propias de cada una de ellas.(Reisz. cap. 3).

2- Montaje frecuentativo: Compresión de multiplicidad de acciones por la sucesión apretada de imágenes en cascada. (Reisz. cap. 6).

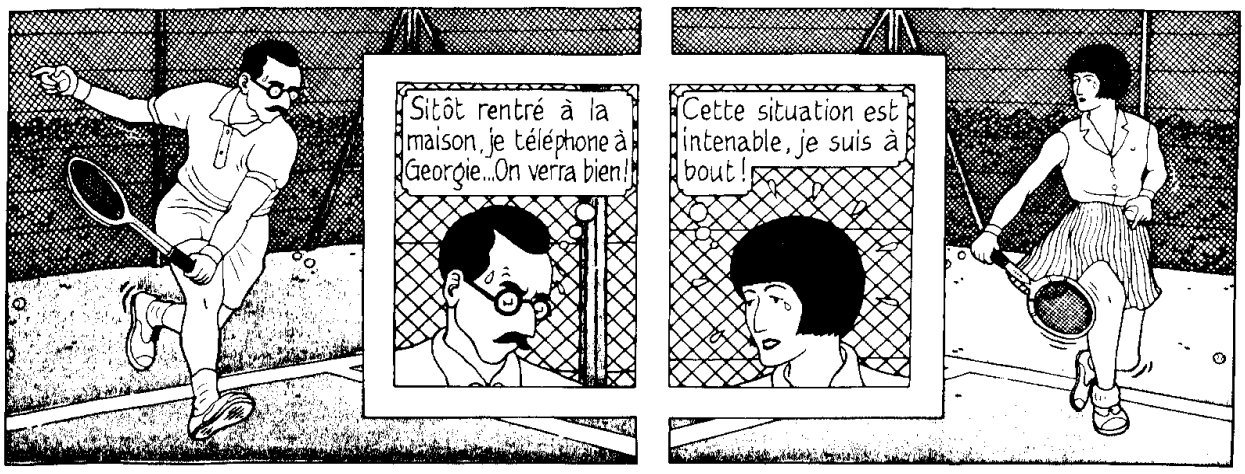
2-1. Frecuentativo pleno: La profusión de planos-escenas corresponde a hechos sincrónicos.

2-2. Variante connotativa: Tiende a la conceptualización. Pueden ser evocaciones breves de acontecimientos de un mismo tipo. Por ejemplo, escenas de guerra, simbolizando el horror de la misma. (Reisz. caps. 8, 9).

2-3. Montaje por imágenes clave: Grado máximo de elipsis. Sólo las imágenes base de una secuencia a modo de impactos visuales.

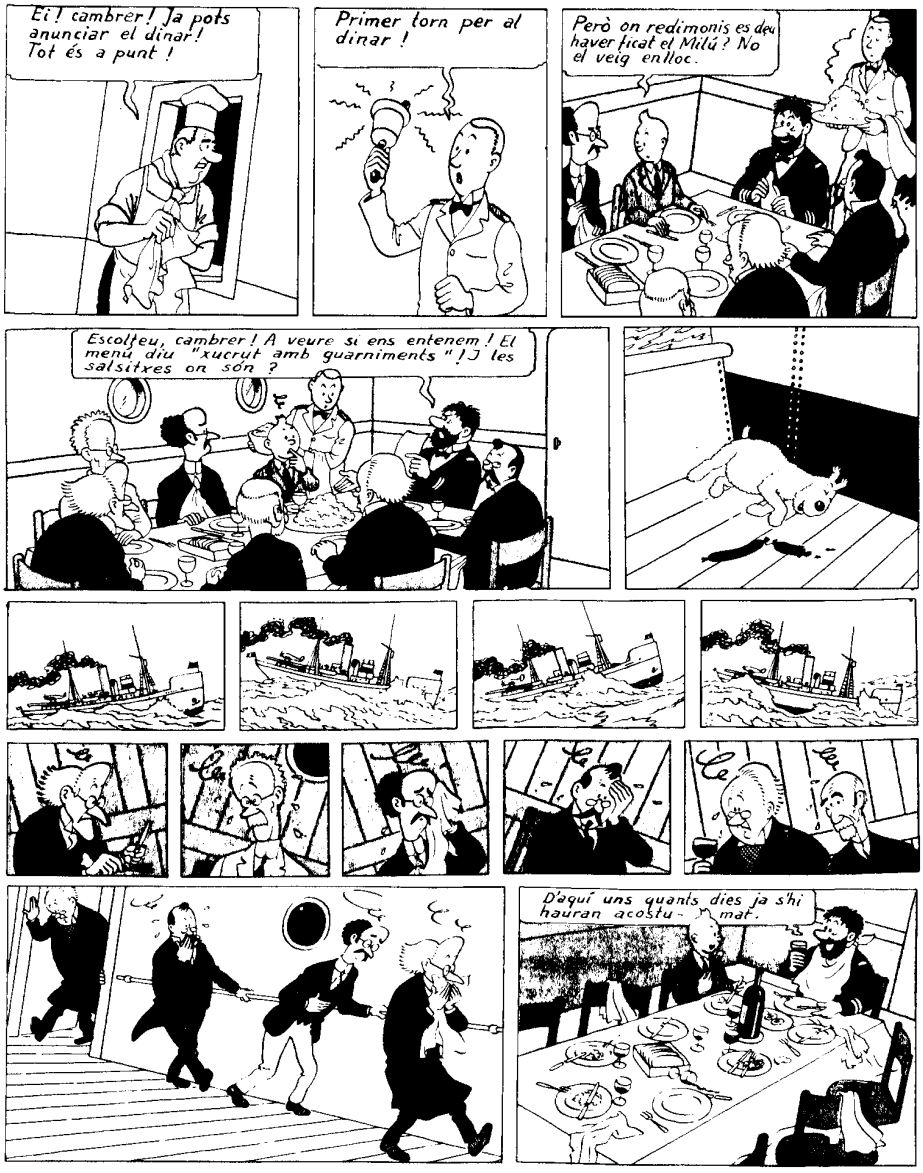
3-Anáfora: Un término condensado posterior (un plano) recobra una expansión sintagmática anterior. Alusión a una situación pasada.

4- Catáfora: El término condensado precede en el dioscurso al término en expansión. Un guiño al espectadorcobrará sentido en una escena posterior.



Floc'h y Riviere.

Tenemos aquí un ejemplo de montaje alternativo, al que hay que añadir la presencia de dos insertos psicológicos. Se trata de dos viñetas flash un tanto atípicas. El efecto conseguido por el conjunto sólo és posible en el cómic u otro medio similar. Se nos muestra simultáneamente un triple punto de vista, respecto a una misma situación: el punto de vista objetivo del narrador, y los puntos de vista subjetivos de los dos personajes.



Hergé. "Tintin".

La secuencia empieza con la escena de los preparativos de la comida, mediante un montaje alternativo (en realidad falta una viñeta del cocinero removiendo el caldero y Milú observando desde la puerta). Se salta a la escena de la comida mediante una elipsis. El montaje alternativo contribuye a oponer la actividad de los "servidores" y la pasividad o espera de los protagonistas, contribuyendo a la calificación de los roles de los actores.

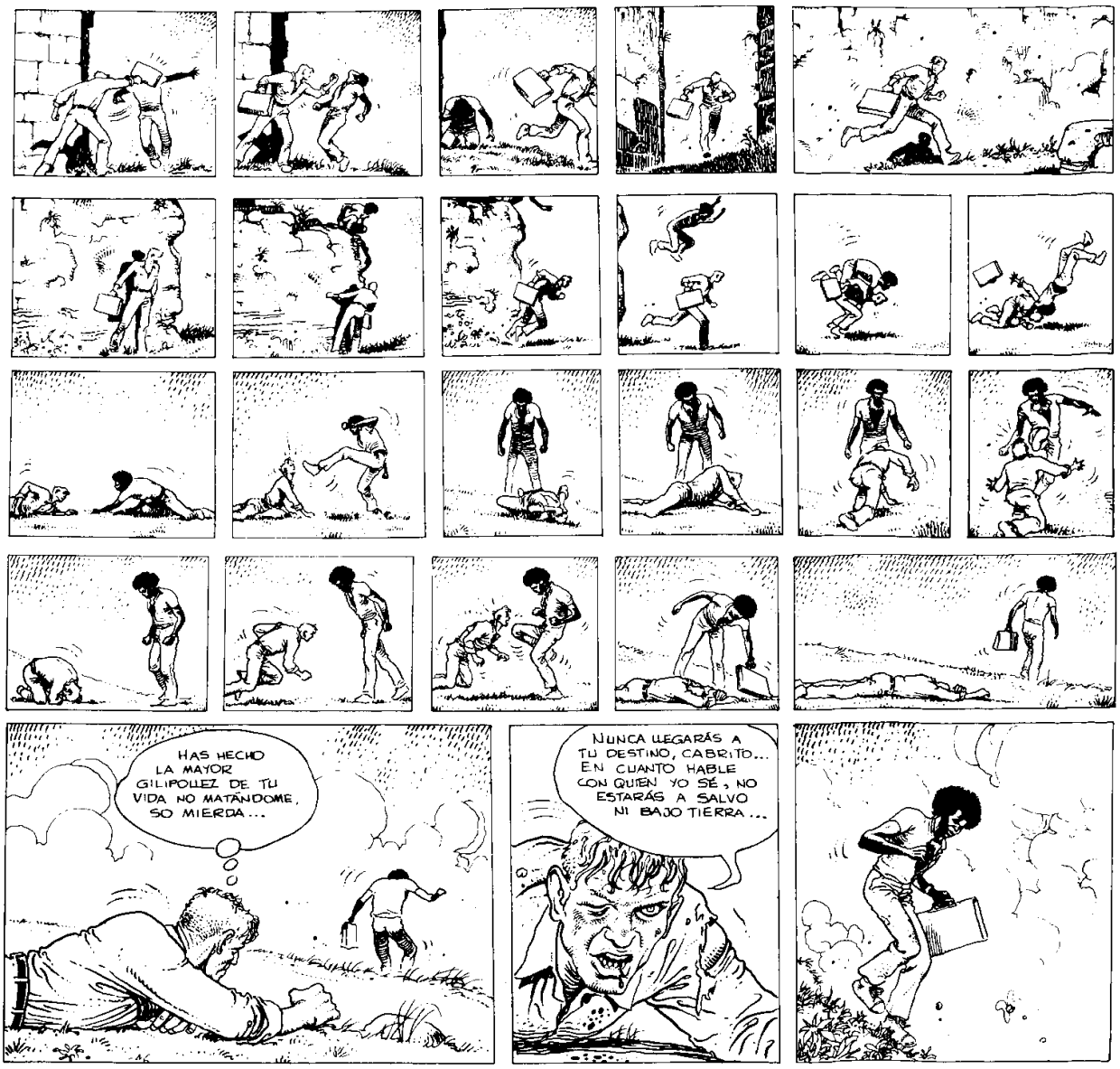
A continuación se opone la escena de la comida a la imagen del perro saciado a costa de los demás. Podríamos hablar de conato de montaje paralelo, aunque quizá sería más apropiado hablar de un simple inserto, en la medida en que hay una única imagen de Milú, interpolada en el conjunto de la secuencia de la comida. En realidad la viñeta que hemos omitido poseía un valor catafórico, o de anticipación, respecto a ésta. Por otra parte, el corte que supone la imagen del perro saciado, permite pasar de la secuencialidad temporal anterior, a una coexistencia más espacial que temporal de los hechos narrados.

Tenemos una misma situación y lugar: el barco en movimiento, enfatizando este último mediante la ralentización temporal; y la reacción de cada uno de los "sabios" en este mismo espacio/tiempo. Podemos hablar del uso de un montaje por sintagma descriptivo, que recompone una situación mostrando la coexistencia de sus partes. En realidad aquí instituye un "plural": los sabios se marean. Se reinstaura la temporalidad secuencial, mediante una mínima elipsis, pasando a un montaje paralelo, que sirve también para la calificación de los actores a través del contraste de sus reacciones: los sabios huyen mareados, mientras los héroes permanecen impasibles.

Floc'h y Riviere.

Empieza la secuencia con una catáfora: el plano detalle, muy conspicuo por su formato y tratamiento gráfico, del reloj dando la hora. Posee un valor catafórico en la medida en que el detalle enfatizado adquirirá su sentido posteriormente en el relato. Pero posee también un valor de efecto propio del montaje connotativo: se trata de un plano inserto que rompe la coherencia narrativa de la secuencia. Su significado habrá que buscarlo pues en términos simbólicos. Si adelantamos que, la presencia del mismo reloj, en el mismo plano, dando siempre la hora, se repite en diversas ocasiones a lo largo del relato, podemos concluir que: simboliza el paso del tiempo, y esto deberá revelarse como algo de especial importancia para la historia narrada.

La secuencia continúa con el montaje paralelo de 4 escenas. Tres de ellas se producen mientras dura el desayuno del protagonista. Un autor teatral abandona su casa. El archivero del periódico descubre algo de interés para el protagonista. El autor teatral pasea por el parque y es vigilado. Su mayordomo abandona la casa. El protagonista, después de desayunar, se dirige a la casa del autor teatral. Una elipsis nos ahorra su salida y desplazamiento.



Manara, M.

Ejemplo de montaje continuo: el empalme de los planos y situaciones se basa en la continuidad mostrada del espacio y el tiempo en que se desarrollan. La segunda pelea entre el blanco y el negro, a partir de la celada tendida por el segundo, se nos muestra además, mediante una expansión del instante temporal. Ello dramatiza la situación y prolonga su desenlace, en justa correspondencia con el carácter definitivo del mismo.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

-ACEVEDO, J. *Para hacer historietas.* Madrid. Popular. 1981

-BORRAS J.; COLOMER, A. *El lenguaje básico del film.* Barcelona. Nido. 1977.

-BREMOND, C. (1966). "La lógica de los posibles narrativos." En Comunicaciones. *Análisis estructural del relato.* Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1974, pp. 87-110.

-CHION, M. *Como se escribe un guión.* Madrid. Cátedra. 1988.

-GUBERN, R. (1972). *El lenguaje de los cómics.* Barcelona. Península. 1979.

-LOTMAN, Y. (1973). *Estética y semiótica del cine.* Barcelona. Gustavo Gili. 1979.

-MARCÉ i PUIG, F. (1983). *Teoría y análisis de las imágenes. Una introducción.* Barcelona. Ed. Univ. Barcelona.

-METZ, Ch. (1966). "La gran sintagmática del film narrativo." En Comunicaciones. *Análisis estructural del relato.* Buenos Aires. Tiempo Contemporáneo. 1974. pp. 147-154.

-REISZ, K. *Técnica del montaje cinematográfico.* Madrid. Taurus. 1980.

-VALE, E. (1972. 1980). *Técnicas del guión para cine y televisión.* Barcelona. Gedisa. 1989.

CAPÍTULO 8

EL PLANO DEL CONTENIDO: LAS PAUTAS DRAMÁTICAS

8.1 LA FORMALIZACIÓN DE LAS ESTRUCTURAS DEL PLANO DEL CONTENIDO

a) Los objetivos:

En el capítulo 4 nos empezamos a plantear el método para llegar a la formalización de la estructura del Plano del Contenido del discurso global icónico narrativo, partiendo del análisis de las estrategias del Plano de la Expresión, responsables de la generación y transmisión de aquellos contenidos. En el capítulo 6 dimos un paso más en el desarrollo de dicho planteamiento. En el capítulo actual debemos aclarar los pasos que aún nos faltan para completar dicho análisis.

1-Hasta el momento hemos constatado que las unidades pertinentes del Plano del Contenido podían reducirse a tres tipos básicos: actores, cualidades y funciones.

2-Determinar la estructura del Plano del Contenido suponía llegar a establecer los tipos de relaciones posibles entre sus unidades.

3-Estos tipos se reducen fundamentalmente a tres: Relaciones paradigmáticas entre actores y cualidades. Relaciones paradigmáticas entre actores y funciones. Y relaciones sintagmáticas entre funciones.

4-Como conclusión, para dar cuenta del conjunto de la estructura del Plano del Contenido, debemos recurrir a la formalización de tres tipos de modelos:

a- Un modelo que dé cuenta del perfil cualitativo o axiológico de los actores (determinación de los estereotipos en juego). Hasta aquí llegamos en el capítulo 4.

b- Un modelo que dé cuenta del perfil de actividad de los actores (determinación de la estructura de roles). Hasta aquí llegamos en el capítulo 6.

c- Un modelo que dé cuenta de las relaciones de combinación o transformación entre funciones (pautas dramáticas contempladas por el código). Esta es la tarea que debemos abordar en el presente capítulo.

b) Los pasos del análisis:

Recordemos, de modo esquemático, los pasos propios de cada etapa del método de análisis, hasta llegar al punto en que nos encontramos ahora.

B-1 El análisis de los estereotipos:

1- Formalización de las unidades del discurso global icónico relativas a:
-Códigos infracomunicativos antropológico culturales.
-Códigos infracomunicativos gráficos de representación.

2- Registro en matrices y análisis semántico.

3- Determinación de la estructura de estereotipos (relación actores/cualidades).

B-2 El análisis de los roles:

1- Formalización de las unidades del discurso global icónico relativas a:
-Códigos infracomunicativos antropológico culturales.
-Códigos infracomunicativos gráficos de representación.
-Conectivos, marcas sintácticas y aspectos de la microsintagmática del montaje.

2- Registro de las unidades de los distintos códigos en una única tabla, que permita mostrar la correlación entre las mismas.

3- La tabla debe mostrar igualmente la correlación entre el conjunto de unidades del Plano de la Expresión, y las ocurrencias de contenido emergentes de su interacción sintagmática.

4- Aplicación del análisis semántico a las ocurrencias de contenido.

5- Determinación de la estructura de roles (relación actores/funciones).

B-3 El análisis de las pautas dramáticas:

Entramos en la parte del análisis específica del presente capítulo. Veremos que, la mayor parte de los pasos a llevar a cabo, son comunes a cuando procedíamos al análisis de la estructura de roles. Sólo varían la necesidad de añadir nuevos códigos en la formalización y registro del Plano de la Expresión, y el tipo de modelo del Plano del Contenido que aspiramos a formalizar.

1- Formalización de las unidades del discurso global icónico relativas a:
-Códigos infracomunicativos antropológico culturales.
-Códigos infracomunicativos gráficos de representación.
-Conectivos y marcas sintácticas.
-Microsintagmática del montaje.
-Gran sintagmática del montaje.

2- Registro de las unidades de los distintos códigos en una única tabla, que permita mostrar la correlación entre las mismas.

3- La tabla será, en principio, idéntica a la utilizada en la determinación de la estructura de roles, con una única diferencia. Ahora debe incluir el registro de los códigos de montaje (Microsintagmática y Gran sintagmática).

4- La tabla debe mostrar también la correlación entre el conjunto de unidades del Plano de la Expresión, y las ocurrencias de contenido emergentes de su interacción sintagmática.

5- Aplicación del análisis semántico a las ocurrencias de contenido.

6- Determinación de los modelos transformacionales, representativos de la estructura del relato.

8.2 EL ANÁLISIS TRANSFORMACIONAL

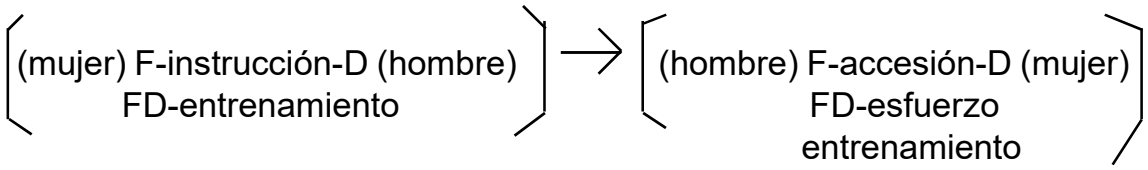
Haremos hincapié solamente en aquellos aspectos que difieran de cuando procedíamos al análisis de la estructura de roles, o que tengan especial relevancia en la actual etapa del análisis. Respecto a aquellos otros aspectos que omitamos, debe sobreentenderse que les son aplicables los mismos principios o criterios ya estudiados en el capítulo 6. (Marcé. 1983. caps. 2.3.2; 2.5.3). (Marcé. 1984. cap. 4). (Bremond). (Barthes). (Greimas. pp. 50, 58).

a) La normalización:

1- Igual que hacíamos en el capítulo 6, deberemos proceder a reducir las ocurrencias de contenido en términos de un modelo como el siguiente:

[(actor) posición -- función -- posición (actor)]
|
contexto

2- El resultado inmediato será una determinación de los sintagmas narrativos en expansión. La descripción semántica del discurso, subyacente a cada mensaje analizado, adoptará la forma pues de una concatenación de microsecuencias como las siguientes:



3- De hecho este modelo descriptivo expresa ya las relaciones de transformación (diacrónicas) entre funciones y secuencias de acción (sintagmas narrativos). La diferencia con el análisis de la estructura de roles está en que, entonces, prescindíamos de su carácter transformacional. Nos interesaba encararlo como un simple repertorio de actores y funciones, para establecer las relaciones de conjunción y disyunción entre los primeros, a partir de las funciones que se les predicaban. Ahora, en cambio, nuestro objetivo radica, precisamente en la determinación de los modelos transformacionales.

b) La construcción de los modelos transformacionales:

1- Recordemos que el análisis semántico se basaba en un proceso de abstracción creciente, por medio de sucesivas reducciones de la redundancia. Por un lado, reducción de las unidades con componentes de contenido comunes, agrupándolas en clases de equivalencia. Por otro lado, reducción de los sintagmas de unidades de un nivel, con una función integrativa común, a unidades más complejas del nivel superior. Éstas son las dos operaciones que deberemos aplicar a las secuencias transformacionales concretas.

2- Debemos proceder a una reducción de los sintagmas narrativos en expansión, determinados por el hecho de poseer una función integrativa unitaria, a unidades discursivas denominadas. Se trata así de aislar y denominar las posibles unidades discursivas, atendiendo a la función que cumplen en el relato o, mejor, en el segmento del mismo en que participan.

3- Cada unidad discursiva se acabará definiendo, además, teniendo en cuenta las funciones que la caracterizan, por su aparición redundante y por su carácter discriminador respecto a las otras unidades discursivas.

4- La determinación de las unidades discursivas se lleva a cabo como parte del proceso de determinación de los MODELOS TRANSFORMACIONALES (sintagmas discursivos), representativos de la estructura del relato. El proceso en conjunto comprende:

a- Elaboración de todos los modelos operativos hipotéticos posibles, a partir de las ocurrencias del corpus (sintagmas en expansión).

b- Se tratará de abstracciones obtenidas a partir del estudio de las redundancias presentes en el conjunto de mensajes del corpus (del estudio de la concatenación de microsecuencias a que habíamos llegado).

c-Los modelos es muy posible que no los hallemos realizados de forma plena o lineal en los mensajes concretos. Pueden manifestarse incompletos o insertándose unos en otros.

d- Los modelos abstractos, que vamos construyendo al margen de su forma de manifestación en cada mensaje, los completaremos observando y conservando las funciones, unidades discursivas y relaciones, redundantes significativamente en el conjunto de ocurrencias concretas.

e- La reducción de las funciones concretas a clases de equivalencia, denominadas como funciones más abstractas, se llevará a cabo partiendo de toda la serie de funciones primarias del conjunto del corpus. Si esta reducción se realizara ya a nivel

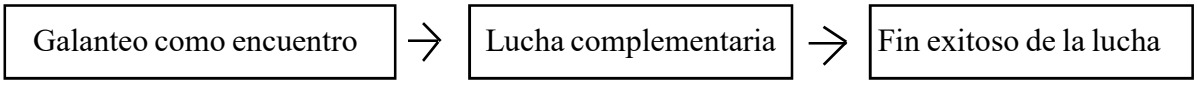
de cada mensaje aislado, perderíamos posiblemente mucha información relevante: una unidad discursiva, o una función reducida de las que le son propias, pueden concretizarse, en el caso de cada mensaje, en funciones primarias distintas.

5- En conjunto, podemos resumir la globalidad del análisis expuesto en dos movimientos sucesivos en direcciones opuestas:

a- De las ocurrencias sintagmáticas narrativas de cada mensaje a la abstracción y reducción en unidades y sintagmas discursivos unitarios hipotéticos.

b- Vuelta a las ocurrencias, representadas como microsecuencias de la descripción semántica, para la completación, verificación y definición concluyente de aquellos modelos hipotéticos.

6- Los modelos transformacionales construidos adoptarán una forma de representación similar a la siguiente:



7- Siempre existe la posibilidad de someter los modelos a nuevas reducciones, hasta el nivel de abstracción que nos interese. Podemos subir un nivel más de abstracción en el que, las unidades del nuevo modelo transformacional, correspondan cada una a un sintagma discursivo unitario denominado, y así sucesivamente. El modelo transformacional más abstracto, aplicable al conjunto del relato, puede entenderse como el argumento del mismo.

8- Cada modelo transformacional puede ser figurativizable o retorizable mediante diversos recursos alternativos del Plano de la Expresión, correspondientes a la sintagmática del montaje. Esto explica porque afirmábamos antes que los modelos los hallaremos probablemente incompletos, segmentados o mezclados en el nivel de las microsecuencias descriptivas semánticas, expresivas de la estructura superficial del relato.

8.3 TIPOS DE SINTAGMAS NARRATIVOS

A modo de apéndice, expondremos cuales pueden ser algunos de los sintagmas narrativos típicos de los relatos en general, partiendo de estudios clásicos sobre el análisis estructural del relato. Los enfocamos, no como sintagmas en expansión, sinó como sintagmas unitarios denominados, partiendo de su función integrativa en el relato (como unidades discursivas).

1- Greimas (pp. 50) distingue tres tipos de sintagmas narrativos:

a- Sintagmas de desempeño (Pruebas). Puede distinguirse por lo menos entre Pruebas glorificadoras, Pruebas calificadoras, Prueba principal, Prueba negativa, Prueba positiva, etc.

b) Sintagmas contractuales (Establecimientos y rupturas de contrato).

c) Sintagmas disyuncionales (Partidas y retornos).

2- Bremond distingue entre:

a) Procesos de mejoramiento: Cumplimiento de la tarea; Intervención del aliado; Eliminación del adversario; la Negociación; la Celada; las Retribuciones (recompensa, venganza, castigo).

b) Procesos de degradación: La Falta (tarea cumplida al revés); la Obligación; el Sacrificio; la Agresión sufrida; el Castigo.

3- Otros sintagmas narrativos, en parte más concretos, que definimos en un trabajo de investigación centrado en el estudio de una población receptora específica (Marcé. 1984), pueden ser: La Carencia; el Encuentro; la Aparición del retribuidor o su Conversión en adyuvante; la Prueba, por oposición a las Luchas; el Galanteo; la Calificación de los roles sexuales (u otros); las Consecuencias reintegradoras, o su falta, etc.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

-BARTHES, R. (1966). "Introducción al análisis estructural de los relatos." En Comunicaciones. *Análisis estructural del relato.* Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1974, pp. 9-44.

-BREMOND, C. (1966). "La lógica de los posibles narrativos." En Comunicaciones. *Análisis estructural del relato.* Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo, 1974, pp. 87-110.

-GREIMAS, A. J. (1966). "Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico." En Comunicaciones. *Análisis estructural del relato.* Buenos Aires. Tiempo Contemporáneo. 1974. pp. 45-86.

-MARCÉ i PUIG, F. (1983). *Teoría y análisis de las imágenes. Una introducción.* Barcelona. Ed. Univ. Barcelona.

-MARCÉ i PUIG, F. (1984). *Publicidad, mixtificación y adolescencia. La recepción de los spots televisivos.* Barcelona. Ed. Univ. Barcelona.

Indice general

CAPÍTULO 1
INTRODUCCIÓN: UNIDADES Y NIVELES 3
1.1 TEOREMA INICIAL DE LA COMUNICACIÓN **3**
1.2 LA PRUEBA DE CONMUTACIÓN 3
a) La segmentación: 3
c) Condición para confirmar la existencia de un código: 4
1.3 INTEGRACIÓN JERÁRQUICA DE NIVELES 4
a) La jerarquía de niveles como estrategia metodológica: 4
b) Si estudiamos los mensajes organizándose en una jerarquía de niveles integrativos: 5
1.4 LOS NIVELES DE ARTICULACIÓN EN LA IMAGEN 5
a) El texto visual: 5
b) Rasgos, unidades y sintagmas: 5
c)La jerarquía de subcódigos: 5
d) El nivel icónico: 7
e) Unidades e integración: 7
1.5 DOS TIPOS DE CÓDIGOS VISUALES 8
a) Códigos infracomunicativos bio-antropológico-culturales: 8
b) Hipercodificaciones gráficas: 8
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA 8

CAPÍTULO 2
NIVEL DESCRIPTIVO: ACTORES Y ESCENOGRAFÍA 9
2.1 LOS CÓDIGOS INFRACOMUNICATIVOS ANTROPOLÓGICO CULTURALES 9
a) Realidad y representación: 9
b) La dinámica cultural: 9
c) El concepto de "fachada": 10
2.2 EL ESCENARIO 10
a) El análisis del escenario: 10
b) La categorización molecular: 11
c) La categorización molar: 11
C-1 CRITERIOS DE USO: 11
C-2 CRITERIOS DE CONTROL: 11
C-3 CRITERIOS DE USO Y CONTROL: 12
C-4 CRITERIOS ESTRUCTURALES Y DE USO: 12
C-5 CRITERIOS DE PROXIMIDAD O LEJANÍA PSICOLÓGICA: 12
2.3 LA FACHADA PERSONAL 13
a) Códigos de apariencia: 13
b) Códigos de actuación: 13
B-1 LA PROXÉMICA DEL ESPACIO INFORMAL: 14
B-2 LA KINÉSICA: 14
c) Las microconductas kinésicas: 14
C-1 LA POSTURA: 15
C-2 LOS RASGOS FACIALES: 15
d) Las macroconductas y el significado: 15
2.4 EL MÉTODO DE REGISTRO 19
BIBLIOGRAFÍA 19
CAPÍTULO 3
CÓDIGOS INFRACOMUNICATIVOS GRÁFICOS DE REPRESENTACIÓN 21
3.1 EL CÓDIGO COMPOSITIVO 21
a) La sintaxis compositiva: 21
A-1 DOS FUNCIONES: 21
A-2 LAS REGLAS: 21
b) Las reglas macroestructurales: 22

3.2 LOS CÓDIGOS FOTOGRÁFICOS 24
a) El ángulo de visión: 24
b) La distancia focal: 24
c) La iluminación: 24
d) La relación cuadro/objeto: 25
e) La profundidad de campo: 27
f) El punto de vista respecto al actor: 27
g) La nitidez: 28
3.3 LOS CÓDIGOS VERBALES Y PARALINGÜÍSTICOS 28
a) Los marcos: 28
A-1 LA CARTELA: 28
A-2 EL GLOBO: 29
b) Los contenidos: 29
B-1 LA TIPOGRAFÍA: 29
B-2 LOS SONIDOS INARTICULADOS: 30
B-3 EL DREAM BALLOON: 31
3.4 OTRAS CONVENCIONES PROPIAS DEL CÓMIC 31
a) Las metáforas visualizadas: 31
b) Las figuras cinéticas: 31
c) Las onomatopeyas: 31
3.5 EL CÓDIGO CROMÁTICO 31
3.6 EL MÉTODO DE REGISTRO 32
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA 32
CAPÍTULO 4
EL PLANO DEL CONTENIDO: LOS ESTEREOTIPOS 33
4.1 LOS PASOS DEL MÉTODO DE ANÁLISIS 33
4.2 LOS MENSAJES A ANALIZAR 34
a) La constitución del corpus: 34
b) La selección del marco de referencia: 34
4.3 EL ANÁLISIS DEL PLANO DE LA EXPRESIÓN 34
a) La constitución de las reservas paradigmáticas: 35
b) El registro en matrices: 36
4.4 EL ANÁLISIS DEL PLANO DEL CONTENIDO 38
a) La normalización: 38
A-1 INSTITUCIÓN DE UNA SINTAXIS ELEMENTAL 39
A-2 CONSTRUCCIÓN DE UNA LEXEMÁTICA DE LA DESCRIPCIÓN: 39

B) LA CONSTRUCCIÓN DEL MODELO DEL PLANO DELCONTENIDO: 41
4.5 LA CONSTRUCCIÓN DEL MODELO GENERAL DEL CORPUS . 41
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA 43
CAPÍTULO 5
NIVEL NARRATIVO: UNIDADES, CONECTIVOS Y MARCAS 45
5.1 LAS UNIDADES PERTINENTES GRÁFICAS 45
a) Cuadro y encuadre: 45
b) El plano: 45
c) Plano y escena: 46
5.2 LOS CONECTIVOS 47
a) Continuidad gradual o imperceptible: 47
b) Corte en seco con continuidad: 47
B-1 CRITERIOS GENERALES: 48
B-2 ESTRATEGIAS: 48
5.3 LAS MARCAS SINTÁCTICAS O LA MORFOLOGÍA DEL MONTAJE 52
a) Formato en el cómic: 52
b) El ritmo del montaje en la secuencia: 53
c) La panorámica: 53
d) El plano secuencia. 53
e) El encuadre subjetivo: 53
f) Indicadores de cambio de modalidad: 53
BIBLIOGRAFÍA 54
CAPÍTULO 6
EL PLANO DEL CONTENIDO: LAS UNIDADES NARRATIVAS 55
6.1 LOS PASOS DEL MÉTODO DE ANÁLISIS 55
6.2 EL ANÁLISIS DEL PLANO DE LA EXPRESIÓN 56
a) La constitución de las reservas paradigmáticas: 56
A-1 CÓDIGOS INFRACOMUNICATIVOS ANTROPOLÓGICO CULTURALES: 56
A-2 CÓDIGOS CONVENCIONALES GRÁFICOS DE REPRESENTACIÓN: 57
A-3 CÓDIGOS RELATIVOS A LA CONEXIÓN Y EL MONTAJE: 57
b) El registro en matrices: 57

6.3 EL ANÁLISIS DEL PLANO DEL CONTENIDO 59
a) La normalización: 59
A-1 INSTITUCIÓN DE UNA SINTAXIS ELEMENTAL: 59
A-2 CONSTRUCCIÓN DE LA LEXEMÁTICA: 60
b) La construcción del modelo del Plano del Contenido: 60
6.4 LA CONSTRUCCIÓN DEL MODELO GENERAL DEL CORPUS . 61
BIBLIOGRAFÍA 62
CAPÍTULO 7
LA SINTAXIS DEL MONTAJE 63
7.1 NIVELES DEL DISCURSO CINEMATOGRÁFICO 63
a) Problemas de base: 63
b) El modelo cinematográfico: 63
c) El modelo narrativo: 65
d) El modelo narrativo visual: 65
7.2 LA SINTAXIS DEL MONTAJE 66
a) El montaje continuo: 67
b) El montaje discontinuo: 67
c) El montaje ideológico o connotativo: 67
7.3 LA MICROSINTAGMÁTICA DEL MONTAJE 67
a) Estructuras espaciales de montaje: 67
b) Estructuras temporales de montaje: 68
c) Estructuras psicológicas de montaje: 68
7.4 LA GRAN SINTAGMÁTICA 71
a) Por continuidad: 71
b) Por discontinuidad: 71
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA 76
CAPÍTULO 8
EL PLANO DEL CONTENIDO: LAS PAUTAS DRAMÁTICAS 77
8.1 LA FORMALIZACIÓN DE LAS ESTRUCTURAS DEL PLANO DEL CONTENIDO 77
a) Los objetivos: 77
b) Los pasos del análisis: 78
B-1 EL ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS: 78
B-2 EL ANÁLISIS DE LOS ROLES: 78

b-3 El análisis de las pautas dramáticas: 79
8.2 EL ANÁLISIS TRANSFORMACIONAL 80
a) La normalización: 80
b) La construcción de los modelos transformacionales: 81
8.3 TIPOS DE SINTAGMAS NARRATIVOS 83
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA 84